





大众软件

1
2015年1月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

重磅专题

2014中国电脑游戏产业报告

封面故事：龙腾世纪审判

特别策划 膝上的精彩——游戏笔记本

新品初评 华硕ROG G20AJ电脑 / AOC LV242WIM6显示器 / 华为荣耀6 Plus手机 / 希捷无线Plus移动硬盘 / 斗龙Tt eSPORTS“夜袭”VENTUS鼠标 / oneBoard Pro+

前线地带 将逝之光 / 进化

评游析道 使命召唤：先进战争 孤岛惊魂4 劳拉与奥西里斯神庙

龙门茶社 吓得我手柄都扔了！——关于“恐怖游戏”

ISSN 1672-0148
01
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP



2014年度中国游戏产业年会

CHINA GAME INDUSTRY ANNUAL CONFERENCE

主办单位：中国音像与数字出版协会、海南省商务厅、海南省文化广电出版体育厅、海南省工业和信息化厅

承办单位：中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会、海南生态软件园投资发展有限公司

协办单位：海口市人民政府、澄迈县人民政府

本届“中国游戏产业年会”共有4000多位来自政府、社会组织、游戏厂商的代表出席了系列活动。

中国游戏产业年会大会

中国“游戏十强”盛典

首届中国游戏产品经理大会

首届中国游戏国际产品交易大会

首届中国网络游戏与文学IP合作大会

在年会大会上，国家新闻出版广电总局副局长、中国音像与数字出版协会理事长孙寿山作了《坚持正确方向，研发出版更多优秀作品》的主题讲话。

孙寿山在主题讲话中指出，2014年，我国游戏产业继续保持快速的增长态势，营收总规模达1144.8亿元，同比增长37.7%。各细分市场分别为：客户端游戏销售收入608.9亿元，同比增长13.5%；网页游戏销售收入202.7亿元，同比增长58.8%；移动游戏销售收入274.9亿元，同比增长144.6%，显然已成为游戏市场增长的新动力。2014年，我国自主研发能力进一步增强，民族原创网络游戏实现销售收入726.6亿元，同比增长52.5%，占市场销售总额的63.5%。伴随文化产业政策的日益完善和对游戏行业潜在价值的认同，我国移动游戏乃至整个游戏产业已成为资本市场追逐的热点，投融资活动更趋活跃，从业和创业积极性空前高涨。



腾讯程武、盛大游戏张蓥锋、麒麟网盖延玲、巨人纪学锋、蜗牛孙大虎、光宇在线陈琳、联众互动伍国樑、17173媒体群赵佳、37游戏李逸飞、游族陈礼标、动网先锋网张洁、百视通陶鸣成、中手游肖健、360姜祖望、触控科技陈昊芝、蓝港互动王峰、完美世界许怡然、中国移动游戏基地端木文琳、游久时代代琳、昆仑万维陈芳、天象互动何云鹏、Unity符国新、UC优视林永颂、乐动卓越邢山虎、中清龙图杨圣辉等行业精英出席大会并发表主题演讲。



P50

2014产业报告

2014年的游戏产业有惊喜也有意外。游戏市场规模进一步扩大，手游异军突起赶超页游，游戏的影响力进一步渗透到主流价值观之中。但也是在这一年，随着中国游戏产业的量级进一步扩大，原本潜藏于水面之下的许多问题逐渐浮出水面，在繁荣的市场之下给产业发展敲响了警钟。



P10

2015年1月 总第474期
本期目录

膝上的精彩 游戏笔记本

随着硬件性能的提升，中高端笔记本已经可以拥有很强的游戏相关性能，面向游戏的笔记本，或者可以流畅运行主流游戏的笔记本层出不穷，相关硬件配置、价格定位、渠道品牌等也更加丰富，正在成为主流的网游甚至单机游戏平台。



P70
最后的审判

《龙腾世纪：审判》获得了巨大的成功，它广阔多变的游戏场景、史诗般的剧情、精彩纷呈的探险以及出彩的队友塑造，都让它做到了既保留《龙腾世纪：起源》的优点，又融合了《上古卷轴V：天际》的开放式架构。让《龙腾世纪》这一金字招牌得以继续发光发亮，传承下去！

P91

使命召唤：先进战争

如果一个游戏系列出了两到三部，你可能认为这是该系列的黄金时代，如果一个作品出了6部7部，你可能会认为这个系列将进入瓶颈期。但是当一个系列出到了11部作品，你就会只剩下一个想法：这游戏还能活下去么？同样的问题也摆在了Sledgehammer制作室（以下称“大锤”）面前。对此大锤工作室的回答也很干脆直接：外骨骼，好多的外骨骼。

灵动剽悍
华硕ROG G20AJ电脑

■ 魔之左手

华硕的ROG（Republic of Gamers，玩家国度）是专为中高端玩家准备的硬件品牌，旗下目前已经包括了从电脑整机到各种配件、外设的几乎所有电脑硬件。在这些硬件中，台式电脑的数量虽然并不多，但却可以综合ROG的最强配件和设计，体积小巧却功能强大的新一代台式机G20AJ，就可以说是ROG系列的代表性产品。

炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

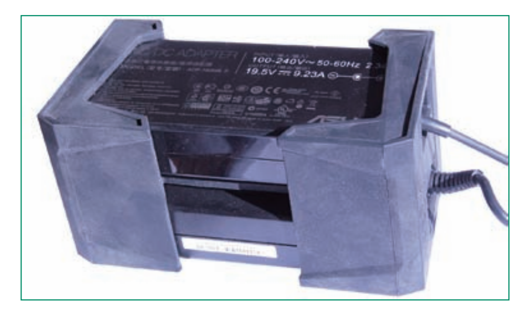
性价比：★★★★

◆华硕（Asus）◆已上市◆9999元起（样品非标准配置）◆附件：键鼠、电源、质保证书、软件光盘等◆推荐：追求个性的中高端玩家◆咨询电话：400-600-6655（售前咨询）◆相似产品：外星人（Alienware）ALWX51R、微星暗夜之刃游戏台式机等



G20采用12.5升的小型机箱，而且还在外形上精雕细琢，正面、顶部和后面均为带有“玛雅”式花纹的镂刻，侧面折线更增加了动感。尽管这一设计使得前后面板可用空间变小，不过它还是提供了比较丰富的接口，甚至还拥有内置光驱

华硕G20样机配置	
处理器	英特尔酷睿i7-4790@3.6GHz（四核八线程，最高睿频4.0GHz）
内存	16GB DDR3
硬盘	256GB SSD+2TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GTX 780（3GB显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	DVD刻录机、可选蓝光光驱
前置接口	USB 3.0×2、耳机、麦克风接口、光驱
背板接口	USB 3.0×2，USB 2.0×4，HDMI、千兆有线网络、7.1声道接口
操控	有线背光键盘+鼠标
重量	6.38Kg
操作系统	Windows 8.1（可选DOS）



G20高端版的外置电源采用独特的双变压器设计，其中之一为高端显卡进行独立供电，而另一个则是全系列通用电源，两个电源由特制的橡胶套包装在一起



G20附赠的有线键鼠似乎并不起眼，但其中的键盘却采用了玩家最喜爱的机械轴按键，可以实现更多按键的无冲突输入，而且手感更清晰，寿命也更长，带有很柔和的背光，且带有方便控制的音量控制旋钮



→G20的正面和底部带有装饰灯，色彩、亮度和呼吸效果等都可调节

在实际使用中，其日常运行状态非常安静，满负载运行时则有比较明显的排风声。尽管G20机箱体积较小，但散热能力相当出色，高功耗的GTX 780在满负载测试中，温度也被稳定压制在86℃以下。

从测试结果可以看出，中高端版本的G20完全可以应对目前所有的高端游





G20内置的华硕工具软件，集成了设置、调节、监控等多种功能，界面直观而且相当炫酷

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	5140
	CREATIVE	6101
	WORK	5226
3DMark	Fire Strike	8243
	Fire Strike Extreme	4081
CINEBENCH R11.5	OpenGL	77.81fps
	CPU	8.29pts
天堂4.0	1920×1080，高画质 最高曲面细分，8×AA	50.0fps
使命召唤：先进战争	1920×1080，最高画质	72fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	12464
古墓丽影（2013）	1920×1080，最高画质	65.9fps

戏，即使在全高清分辨率和最高画质下，对系统性能要求最苛刻的游戏也能达到40fps以上的流畅帧速，因此华硕在展示时经常会使用超高分辨率（2560×1440）的显示器进行配合，使用常见全高清显示器的用户也可考虑开启全屏抗锯齿功能，可在保证流畅的情况下，获得更细腻的游戏画面。

总结：华硕G20是可以应对目前最高端游戏的游戏平台，而且其出色的外形设计和强大的性能一样让人印象深刻。P

纯净护眼
AOC LV242WIM6显示器

■ 魔之左手

在显示器的发展方向上，除了更大、更清晰、更节能等追求外，还有更健康，怎样让那些长时间盯着屏幕的用户更舒适，减少对视力的损伤和劳累感呢？AOC的答案是“净蓝屏”。在AOC的特色产品“吉美”系列中，也引入了这一技术，那就是LV242WIM6。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

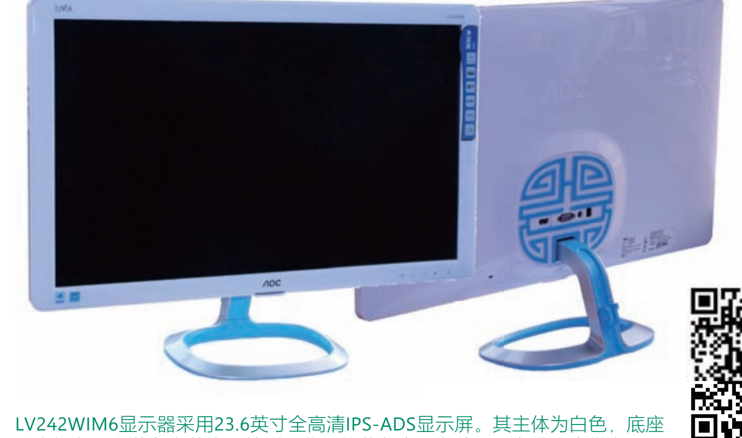
性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆1069元◆附件：变压器、电源线、VGA数据线、质保证书、驱动光盘等

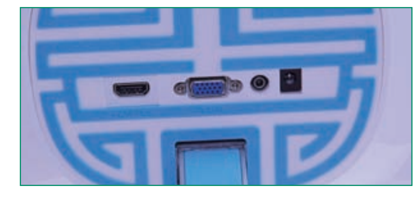
◆推荐：追求健康应用和优雅外形的用户

◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆

相似产品：明基EW2440L、AOC E2476VW6/WB等



LV242WIM6显示器采用23.6英寸全高清IPS-ADS显示屏。其主体为白色，底座则为银色，以蓝色为装饰，特别是背后的蓝色中国印造型，在典雅中带有明显的中国风。其支架外形优美，而且带有束线夹，避免凌乱的连线破坏优雅外形



LV242WIM6显示器的接口位于背部中国印装饰中间，支持HDMI、VGA信号输入，还提供了耳机输出接口

这款显示器的亮度为250cd/m²，最高动态对比度5 000万:1，灰度响应时间5ms，性能中规中矩。最吸引人的还是其“净蓝”技术，它采用新型光源，蓝光波段的峰值向低频端移动，减少了能量较高的高频蓝光，可在一定程度上减少刺激、保护眼睛。

由于在光源部分减少高频蓝光而不是通过增加过滤面板的方式，因此其亮度、清晰度等性能没有损失，加上不闪屏设计，在使用中图像显示清晰亮丽，而且感觉屏幕光线更柔和均匀，长时间使用也不会感到疲劳。

总结：这是一款性价比出色、健康护眼、而且相当实用的显示器，靓丽优雅的外形也让它很适合在即将到来的节日中作为礼物送给自己或他人。P

全面进步
华为荣耀6 Plus手机

■ 青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆华为荣耀（honor）◆已上市◆1999元起
◆附件：充电器、USB线、质保证书等
◆推荐：追求性价比和拍照能力的手机用户
◆咨询电话：400-088-6888（技术支持）
◆相似产品：魅族MX4、努比亚Z7 Max等

荣耀在品牌创立一周年之际推出了多款最新产品，荣耀6 Plus手机无疑是其中的重点和旗舰产品。将新手机命名为荣耀6 Plus而非荣耀7，显然说明厂商对2014年6月推出的荣耀6非常满意，并且很可能在中高端采用荣耀6和Plus版并行的模式，而不是用荣耀6 Plus淘汰它。



荣耀6 Plus手机采用5.5英寸1920×1080分辨率IPS屏幕，支持10点触控和手套模式，窄边框和平整的背部更便于单手握持和携带。其前置摄像头提升至800万像素，具有较大的感光元件尺寸和取景范围，支持全景、美颜拍照、视频对话和拍摄实时美颜功能

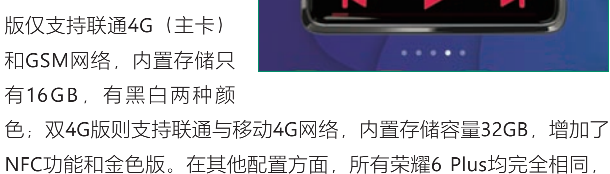
←荣耀6 Plus采用3600mAh不可拆卸电池，背部的多层材质复合壳体外层为耐磨材料，内层则包含纹路，既炫目又耐磨，还能有效防止指纹等印记污染。背部的双镜头是荣耀6 Plus最大的设计特色，这其实是两套800万像素摄像头组件，可相互配合实现超大光圈和高分辨率、大感光元件的效果，如更好的夜景效果等，同时又没有大光圈镜头和大尺寸感光元件组合体积过大/镜头凸出机体的问题。其最大拍摄分辨率等效为1300万像素，最大光圈等效达到惊人的F0.95，双镜头提供的纵深感，还可实现更高速的对焦等功能

↑荣耀6 Plus采用EMUI 3.0操作界面（见题图），增强了控制功能，例如可通过双击屏幕唤醒，或者在黑屏状态下画字母直接进入常用功能，并且提供了对智能线控等外设的支持

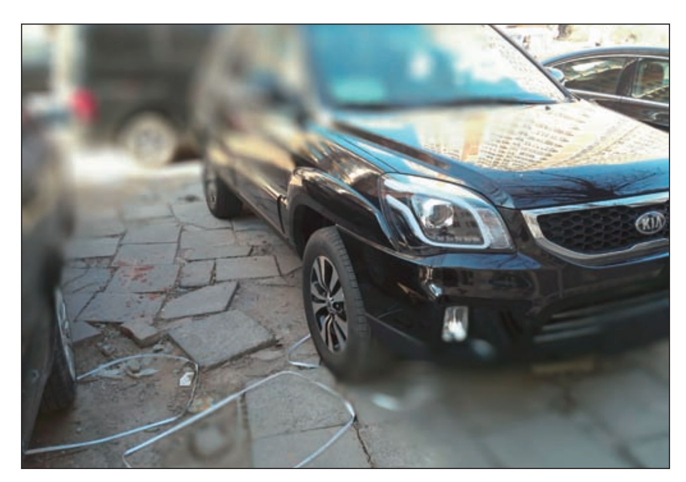


荣耀6 Plus厚度为7.5mm，重量177g，由于侧面为金属框架，所以SIM卡插槽没有使用荣耀6的橡胶盖设计，而是使用了SIM卡托，主副卡分别为Micro SIM卡和Nano SIM卡规格，其中Nano SIM卡托也可用于安装Micro SD扩展卡，但Nano SIM卡和Micro SD卡无法同时安装

→荣耀6 Plus实验性的引入了一些3D组件，可随着手机移动呈现不同姿态，也可用手指翻转，显示不同的内容，不过目前还没有看到能与这些组件更好融合的官方主题



荣耀6 Plus有标准版和双4G版两种型号，标准版仅支持联通4G（主卡）和GSM网络，内置存储只有16GB，有黑白两种颜色；双4G版则支持联通与移动4G网络，内置存储容量32GB，增加了NFC功能和金色版。在其他配置方面，所有荣耀6 Plus均完全相同，



荣耀6 Plus在拍照时可实时调节曝光补偿，在“大光圈”拍摄模式下还可实时调节光圈，F0.95的最大光圈能形成夸张的景深模糊效果，让主体显得非常突出，还可在拍照后重新选择重调焦点，不过目前其算法似乎有缺陷，焦点区域是一条线而非一个点。华为表示未来会逐渐实现这些3D拍摄功能，进一步开发双摄像头的独特应用

采用1.8GHz华为麒麟（Kirin）925八核处理器，内置ARM Mali 628-MP4 GPU，带有运动传感器，内存为3GB，采用Android 4.4.2操作系统，支持4G LTE Cat6高速网络。

荣耀6 Plus基本承袭了荣耀6的内置功能，如红外遥控、简易桌面样式、驾驶模式、在线音乐库、视频库、锁屏杂志等。一部分内置功能则进行了升级，如荣耀WiFi可提供更多的免费上网热点，并且将热点范围扩展至国外；电源管理升级为智电2.5；拍摄功能增加了即时拍摄翻译和识别二维码的能力；云服务等功能也进行了加强。另外荣耀6 Plus提供了多种应用的礼包，如搜狐视频、虾米音乐、淘宝、大众点评等。

其MobileXPRT 2013性能得分277，用户体验得分99，安兔兔测试得分41500，达到目前的顶级水平。在3D游戏测试NenaMark 2中保持极速60.1fps。它可连续播放7.5小时左右的720P视频，日常通信续航时间在2天左右；长时间视频播放和高负载应用时，其机身略有升温，但完全在可接受范围内。

总结： 这是一款性价比、功能和服务都相当不错的产品，为争夺异常激烈的1999元价位树立了新的标杆。P

“网盘”随身带
希捷无线Plus移动硬盘

■青岚

目前主流移动设备的屏幕和性能完全能应对高分辨率视频音频，但这些文件的大小对主流移动手机和平板的容量来说有些难以承受。虽然随着厂商服务能力的提升和网络速度的增长，现在的网盘在容量、速度、易用性等方面已经相当不错，不过对于多媒体文件和室外、旅途中的使用来说，网盘的速度与网络流量就成为了很大的问题。那么用什么来方便地扩展移动设备的存储空间呢？答案就是目前正成为流行趋势的无线存储设备，特别是希捷等公司推出的无线存储硬盘，在经过几年的发展后，以希捷无线Plus为代表的新一代无线移动硬盘已经越来越成熟。



希捷无线Plus的外观和常见USB 3.0移动硬盘没有什么差别。与之前的一些产品相比，它已经无需配置凸出的部件，体积也不比非无线产品明显增大，更不再需要专用的电源接口和连线，重量也略微降低。侧面不起眼的开关键和更不起眼的无线状态指示灯，是它与普通移动硬盘外部的唯一区别

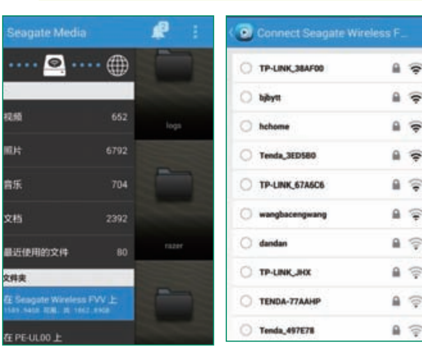
实际测试中，无线Plus在USB 3.0连接时可实现最高120MB/s的读写速度，大量小文件的拷贝速度可达86.2MB/s。无线状态下1GB文件下载速度约为2.4MB/s，可流畅播放720p视频，但拉动进度条有时会出现卡顿，1080p视频的播放则比较勉强，可能出现卡顿。其待机时间可达8小时以上，连续播放高分辨率视频等高负载应用下，续航时间与手机和平板电脑基本处于同一水平，好在它采用移动设备通用的USB接口充电方式，可以和手机、平板电脑一起用充电宝或电脑USB接口等补电，提升续航能力。

总结： 无线Plus性能出色，功能全面，使用方便，是扩展移动设备存储空间的很好方案。P

intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆希捷（Seagate）◆已上市◆1099元（1TB）
◆附件：USB连线、充电器、多种电源接口
◆推荐：移动设备容量不足的用户
◆咨询电话：400-887-8790（产品支持）
◆相似产品：西部数据My Passport wireless、苹果AirPort Time Capsule无线硬盘等



无线Plus通过内置WiFi热点与移动设备连接，移动设备安装Seagate Media应用后，就可以很方便地访问、下载硬盘上的内容或备份数据（左）。它支持3台设备同时传输3个不同的高清电影。它可通过WiFi连接到外部网络（右），用户无需在无线Plus热点和外部WiFi之间切换，就能直接访问互联网，可让最多7个用户通过无线Plus间接连接互联网

消除紧张感
斗龙Tt eSPORTS“夜袭”VENTUS鼠标

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆斗龙（Tt eSPORTS）◆已上市◆299元
◆附件：携行袋、装饰贴纸等◆推荐：中端玩家、手汗明显的电竞游戏玩家◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：罗技G402、斗龙level 10 M等

斗龙（Tt eSPORTS）的电竞产品，在性能、设计等方面独有的特色让很多玩家非常喜爱。在其赞助的电竞比赛与战队的配合下，这些产品也不断进行着改进，并针对不同的需求推出了越来越丰富的产品，例如最近推出的“夜袭” VENTUS鼠标，就是一款针对手汗较多的玩家打造的特别产品。



VENTUS最突出的外形特色就是蜂巢型的镂空外壳，而且镂空面积比我们以前介绍过的Level 10 M更大。镂空壳体下方有较大的空隙，可以形成空气流通，对比较紧张手汗较多的用户来说，可以很好地冷却排汗，配合防滑的皮质涂层，可以有效提升抓握的稳固度



VENTUS带有红色呼吸灯，可在驱动中关闭，但不能自定义色彩





VENTUS支持按键自定义，自带数据存储空间，所有按键和轮滚都可自定义功能，可存储为5套模式，另外还支持自定义动作宏。它采用激光传感器，速度可达5700dpi，当然大部分用户用不到这么快的速度，它可自定义多个速度等级，根据习惯和程序进行切换，也可针对不同的常用程序进行针对性的预设，进入程序后自动切换为预设状态

VENTUS有3个4.5g的配重砝码，加上可拆卸橡胶垫，可让鼠标主体重量在87g～103g之间调节



如果用户在外出游戏、比赛时希望携带自己最顺手的鼠标，可使用VENTUS提供的便携口袋，还能通过附赠贴纸为鼠标或主机进行个性化装扮

VENTUS底部的大型脚垫可提供非常顺滑稳定的移动手感，而且排汗冷却能力很好，手汗比较明显的人在长时间玩紧张的网游或FPS类游戏后，手心仍能保持干燥舒适。在绝大多数平面上，其预设的最大速度3200dpi就已经显得非常快了，而且可以保持光标的稳定和高速响应。VENTUS的按键虽然没有更高端产品的丰富，不过使用都比较顺手，在进行自定义和一定时间的适应后，可以发挥出很好的游戏水平。

总结：这是一款外形朴实，但性能出色、相当实用的游戏鼠标，而且独特的外壳设计特别适合那些受到手汗困扰的玩家。P

轻松享受双系统
oneBoard Pro+

■ 青岚

不知道细心的朋友们有没有发现，本篇介绍的产品并没有标明产品类型，因为作为一款移动系统和PC跨界设计，它并不属于任何已经成熟的IT数码产品分类。从外观上看，它是一块小型键盘，而从功能上看，它其实内置了整台电脑。



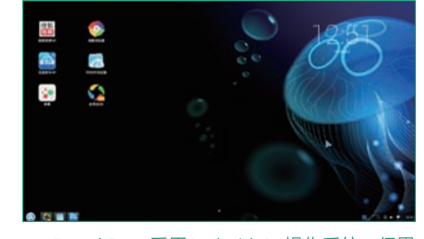
炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆智酷（ACOOO）◆已上市◆1899元
◆附件：电源、视频、USB连线、说明书、拆解工具等◆推荐：重度手游玩家、办公开发用户、追求简洁易用的家庭用户等◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：暂无



oneBoard Pro+乍看起来是一块比较标准的86键机械键盘，全金属上下壳加上键盘区分区多彩背光和侧面灯光，外形简洁而炫酷。它采用最适合打游戏的Cherry黑轴，反应灵敏，直上直下的按键很适合面积较小的键盘，不过其键轴仍然显得较高，因此按键从壳体凸出较高





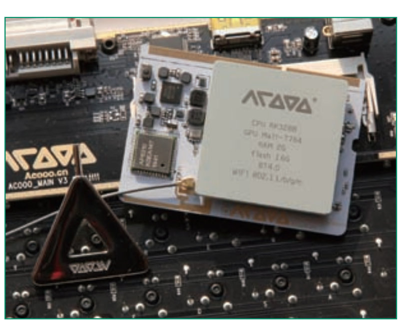
oneBoard Pro+采用Android 4.4操作系统，但界面增加了底部栏、开始按键，且默认为横屏，更适合PC显示器设置和PC用户习惯。在运行一些不支持横屏的应用时，只需要一键就可改变为竖屏方式，如果使用可旋转的显示器，会获得更好的使用体验





oneBoard Pro+的接口均位于后方和左侧，包括DVI输入、HDMI输出和SD读卡器等，另外还提供了鼠标专用USB接口及耳麦接口（见题图）。它采用了一种比较复杂的连接方式，其DVI接口同时连接PC的HDMI和USB接口，输入的不仅有视频信号，还有音频和USB信号，后者还同时串联至USB鼠标接口，而后部中央的SD卡和USB接口却不与PC连接，只可通过内置系统读写





从oneBoard Pro+底部上散热口可以看出其最主要部件的位置，通过附赠的工具可开启底盖，更换其中的CPU板，由于内置存储等部件均位于这块板上，所以这种更换升级是软硬件系统同时“换血”，所以未来通过这种形式支持Windows等其他系统也不奇怪，智酷提供的CPU板折价更换承诺，显然是为未来的升级和扩展做好了准备

oneBoard Pro+的内置系统和PC系统可同时运行，通过“开关”键切换输出的视频信号，同时键鼠会切换匹配到正在输出信号的系统中，所以用户完全可以在PC系统或内置系统中随时进行切换，并行处理，如在PC端下载时切换到内置系统玩几分钟游戏，或者开发网络应用时随时切换进行测试。

切换到内置系统时，内置系统只会用到连接其HDMI和USB接口的显示器与鼠标。如果PC上接有多个键鼠和显示器，他们仍可对PC进行操控；而切换到PC系统时，HDMI接口显示器会成为PC的副显示器。

oneBoard Pro+采用1.8GHz（首发版暂时锁频为1.4GHz）四核处理器，内置2GB内存和16GB存储空间。全高清分辨率下，其3DMark Ice Storm Extreme得分6674，NenaMark 2.4为最高帧速60.1fps，安兔兔得分44265。它不仅能轻松应对日常应用，还可支持H.265 4K高清视频硬件解码，也能很流畅地运行常见Android游戏。其内置系统的操控方式，如鼠标右键为“返回”，键盘快捷键与PC系统中基本等效等，使用起来很顺手，操控速度甚至高于触控方式。在玩一些动作游戏，特别是FPS、格斗等游戏时，它的体验很好，在《纪念碑谷》这种适合触控的游戏中表现也很不错；在极少数需要多点触控的游戏中，还可使用最新的“万控”功能进行设定操作。

总结： oneBoard Pro+设计巧妙、使用方便、功能强大，外形也相当出彩，是一款非常吸引人的跨界设备，未来发展前景相当广阔，目前这款产品在京东商城电脑外设频道中正式发售，随着用户的增长，相信会有更多有趣的用法和功能被开发出来。P

特别策划

膝上的精彩
游戏笔记本

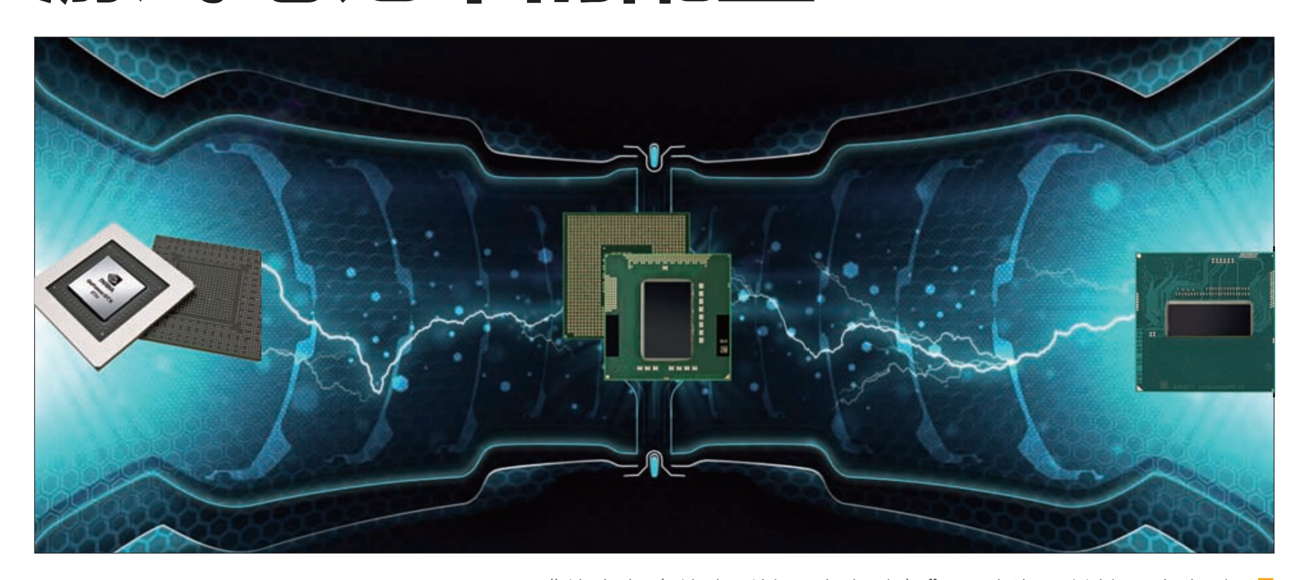
■策划 本刊编辑部



随着硬件性能的提升，中高端笔记本已经可以拥有很强的游戏相关性能，面向游戏的笔记本，或者可以流畅运行主流游戏的笔记本层出不穷，相关硬件配置、价格定位、渠道品牌等也更加丰富，正在成为主流的网游甚至单机游戏平台。不过这些琳琅满目的产品，眼花缭乱的配置究竟能带给我们怎样的游戏感受，哪些最适合我们的需求呢？

导 读

强中之强
游戏笔记本的配置



■四川 宏安
北京 墨汁做寿

“游戏本（游戏型笔记本电脑）”正成为目前笔记本电脑中一个最受玩家和中高端家庭用户喜爱的产品类型，了解一些目前游戏笔记本的常用配置，对于选用“游戏本”大有裨益。

处理器——中高端产品的天下

从专用游戏本的性能需求来考虑，Intel的酷睿i5和i7系列移动处理器是主流的选择，不过这区区两个系列的处理器，常见的主流型号就有10个以上，定位与配置各不相同。

Intel处理器

目前我们最常见的游戏本处理器是第四代智能Intel酷睿处理器，其编号采用数字+字母方案（图1），即以品牌及其标识符开头，其中i5偏向中端，i7则偏向高端。随后的数字是“代”编号和产品型号。四个数字序列中的第一个数字表示处理器的分代，不过第一代智能Intel酷睿处理器没有这位数，如i7-620M；i7-2677M、i7-3667U、i7-4610Y表示它属于第二代、第三代、第四代智能Intel酷睿处理器家族。

接下来的三位数是产品编码（也叫SKU编号），同一系列中产品编号的数值大小一般能反映出性能和配置的高低，例如同为i7-4XXXMQ系列，4900MQ配置8MB三级缓存，4800MQ和4700MQ就只有6MB三级缓存，另外同为i7-4XXXHQ系列，4950/4850/4750HQ配置更高性能的锐炬Pro显卡（Iris Pro Graphics 5200），而4900/4800/4700HQ则仍为HD Graphics 4600核芯显卡。

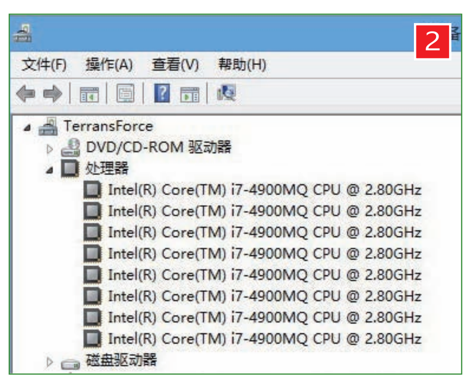


■图1：常见的Intel处理器型号释义

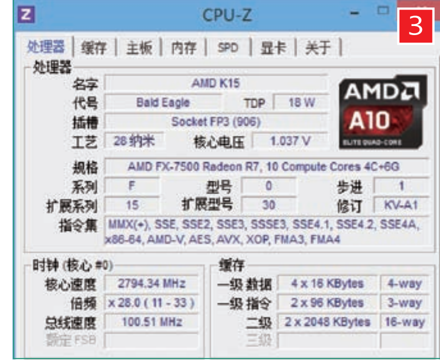
在通常的情况下，移动处理器名称末尾都有一个或两个字母后缀。不同的后缀代表不同的处理器类型，表明其具备不同的性能和用途（表1）。

表1：Intel移动处理器型号后缀含义

后缀名	含义	配置	代表产品
MX或XM	移动式至尊版 /极致性能移动版	四核8线程 8MB三级缓存	酷睿i7-4940MX 酷睿i7-3940XM
HQ	支持vPro（博睿技术） 或高性能核芯显卡	四核8线程 6/8MB三级缓存	酷睿i7-4700HQ
MQ或QM	高端移动版	四核8线程 6/8MB三级缓存	酷睿i7-4900MQ 酷睿i7-4702MQ 酷睿i7-3840QM
H	不可更换的型号 （焊死在主板上）	双核4线程 3/4MB三级缓存	酷睿i5-4200H
M	移动版	双核4线程 3/4MB三级缓存	酷睿i7-4600M 酷睿i5-4300M
U	超低功耗（15W） /超低电压移动版	双核4线程 3/4MB三级缓存	酷睿i7-4550U
Y	极低功耗（11.5W） /极低电压移动版	双核4线程 3MB三级缓存	酷睿i7-4610Y



■图2：拥有四核8线程处理能力的最高端移动处理器



■图3：最新的AMD移动APU信息

从表中还可以看到，移动版处理器不仅频率略低，而且默认核心/线程、缓存数量都与桌面版不同，例如酷睿i5/i7默认均为双核心4线程产品。

对于强调性能的游戏本来说，当然应优先选择后缀为MQ或QM、HQ、MX或XM的四核8线程处理器，如i7-4930MX、i7-4900MQ、i7-3940XM、i7-3840QM等。它们在核心、线程和缓存数量等方面的配置与顶级桌面酷睿i7处理器类似（**图2**），采用这类处理器的产品大多是该品牌中最顶级的游戏本或商务笔记本。例如外星人ALW18R、华硕GFX70JZ、未来人类P57、微星WT70/GT60等等游戏本，它们的售价大多在万元以上，是顶级游戏玩家的最佳移动伴侣。

而i7-4800MQ/HQ、i7-4700MQ/HQ、i7-4750HQ这类产品则是可比拼桌面高性能处理器如高端i5和低端i7的存在，用这类处理器构建游戏本平台，可提供和中高端台式机类似的性能，其能力也不会拖中高端游戏显卡的后腿。使用这类处理器的游戏本根据配置和品牌，价格在5000～10000元之间，是游戏本中用户选择的主流，具备代表性的产品如机械革命MR X3热血版、雷神911、技嘉P15F V2、神舟战神K660E-i7D5、微星GE60 2PL、三星870Z5G-X01、海尔7G-700、华硕N550JK、联想Y430p高配版、宏碁V3-772G、戴尔游匣Ins14P、惠普OMEN 15-5014TX等等。

当然，考虑到笔记本电脑功耗和性能的平衡问题，目前很多主流的游戏本也会选择使用i7-4600M、i5-4210HQ/M、i5-4300M、i5-4200M/H等处理器。这一档次的处理器已具备桌面中端i5系列处理器的性能，是笔记本平台上中端处理器选择的主流，配合中端游戏显卡，常被3000～5000元间的游戏本所采用。对于注重性价比的读者来说，它们也很有吸引力。代表性产品包含神舟战神K610D-i5 D1、技嘉U24F-2、宏碁E5-572G、机械革命MR X3激情版等等。

需要注意的是，随着硬件性能的提升，我们已经可以在拥有一定游戏能力的前提下，追求轻薄节能，所以有一些小尺寸或轻薄型笔记本采用了i7-4500U、i5-4210U等低功耗处理器，它们是否会成为游戏本的性能瓶颈呢？我们将在后面的实测中加以证明。

AMD处理器

中高端游戏本市场基本被Intel所垄断，不过在注重性价比的中低端游戏本市场中，AMD APU仍在孜孜不倦的努力着，如A10-5750M、A10-4600M、A8-5550M等产品都是市场上的常客。早期AMD移动处理器的命名规则与Intel类似，只不过酷睿i3、i5、i7变成了A6、A8、A10，大家可以根据名称了解和选择产品。

目前AMD新一代的异构架构Kaveri开始应用于移动平台（**表2**），还启用了"FX"这一AMD高端产品的命名方式。在命名规则上也有所变化，其中高端产品均采用P作为后缀，低功耗产品无后缀，另外降低了内置独显等级、进一步降低功耗的Pro系列带有B后缀，表示面向商务应用。

AMD新一代移动版处理器采用异构系统架构（HSA），可根据具体使用情况灵活搭配，最高可提供12个计算核心（4核CPU+8核GPU），内置独显支持DirectX 11.2，视频处理单元UVD 4.2解码引擎可支持4K（UHD）分辨率等新视频技术。AMD称，A10-7300将能够与1.6GHz的i5-4200U一战（根据PCMark基准测试），而内置显示核心的3DMark的成绩却高出后者50%。Kaveri FX-7500则能够与1.8GHz的i7-4500U单挑（**图3**），内置显示单元的3DMark性能也高出后者50%。AMD APU的默认设计为四核心，频率也较高，另外在AMD APU+AMD GPU的平台上还可更便利地开启双显卡交火，所以在中端低端游戏本领域，AMD产品能为用户提供媲美Intel+NVIDIA强强联合的实力选择。代表产品如宏碁E5-551G、联想小新V1070 FX版、戴尔M5545R、Thinkpad E555、华硕VM590ZE等3000～5000元价位的游戏本。

显卡——GTX和R9是及格线

对于游戏本来说，显卡的重要性要更胜于CPU，在处理器性能差距不大的情况下，机器配置的显卡性能强弱将直接影响到整机的3D性能，也就是游戏性能的优劣。

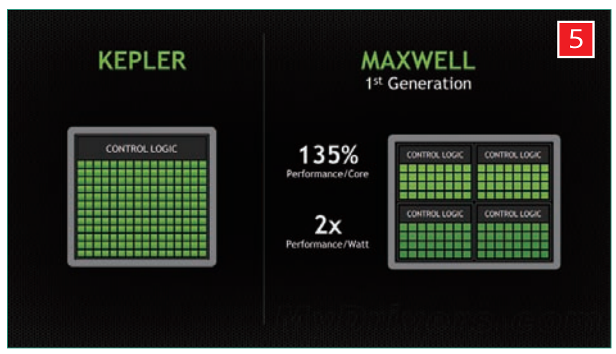
NVIDIA移动显卡

NVIDIA的目前主推的笔记本显卡性能从低到高包含GeForce GT 820M/830M、GT 840M、GTX 850M/860M、GTX

表2：AMD新一代移动APU

型号	内置独显	核心	频率/Turbo频率	二级缓存	内存频率	PCI-E通道	热设计功耗
FX-7600P	Radeon R7	4CPU+8GPU	2.7/3.6GHz	4MB	2133MHz	16×	35W
A10-7400P	Radeon R6	4CPU+6GPU	2.5/3.4GHz	4MB	1866MHz	16×	35W
A8-7200P	Radeon R5	4CPU+4GPU	2.4/3.3GHz	4MB	1866MHz	16×	35W
FX-7500	Radeon R7	4CPU+6GPU	2.1/3.3GHz	4MB	1600MHz	8×	19W
A10-7300	Radeon R6	4CPU+6GPU	1.9/3.2GHz	4MB	1600MHz	8×	19W
A8-7100	Radeon R5	4CPU+4GPU	1.8/3.0GHz	4MB	1600MHz	8×	19W
A10 PRO 7350B	Radeon R6	4CPU+6GPU	2.1/3.3GHz	4MB	1600MHz	8×	19W
A10 PRO 7150B	Radeon R5	4CPU+6GPU	1.9/3.2GHz	4MB	1600MHz	8×	19W
A10 PRO 7050B	Radeon R4	4CPU+3GPU	2.2/3.0GHz	1MB	1600MHz	8×	17W





■图4：神舟精盾K470N-M10 D2

■图5：GM108核心架构（右）与前一代架构（左）对比

870M/880M、GTX 970M/980M等产品，为了便于读者了解，我们一一对这些产品做一下简单介绍。

低端

820M/830M与GT720M、710M的性能相当，不过820M采用前代的Fermi（费米）核心，属于“马甲”型新品，而830M采用了基于Maxwell架构的新核心，它们都属于入门级的独立显卡。这类显卡虽然低端，但整体3D性能仍好于Intel低端处理器中使用的集显，对于主要是在1366×768及更低分辨率默认特效下用来玩像《魔兽世界》《英雄联盟》《剑灵》《穿越火线》这类大众化游戏的读者来说，它们仍能轻易胜任。在低特效运行《使命召唤10》《战地4》《超级房车赛2》《古墓丽影9》这类的游戏也没有问题。在加量不加价的情况下，选择具备这样档次的独显仍是非常注重价格的用户的佳选。代表产品如神舟精盾K470N-M10 D2（710M显卡，1499元，**图4**）、宏碁E1-432G（820M显卡，2399元）、华硕Y481CC（GT720M显卡，2499元）、惠普14-d010TX（820M显卡，2599元）等。

840M拥有相当于GT750M/745M、650M的性能，采用全新的GM108核心（**图5**），拥有576个CUDA单元，64位显存位宽，核心频率为1029MHz，已可纳入中端笔记本显卡的范畴。在1366×768分辨率中高画质下，除了《孤岛危机3》这种显卡杀手级的游戏之外，它都能以较流畅的帧速运行。840M显卡在一些低端游戏本中已被当做游戏显卡来使用，使用该显卡的笔记本价位大多在三四千元，如宏碁E5-471G-55T4、神舟战神K610D-i5 D1、清华同方锋锐K560、惠普E神15-k028TX等产品。

主流

从NVIDIA的最新命名规则来看，只有GTX标示的显卡才能真正被称为“游戏显卡”，以GTX 800M系列显卡为例，它们都支持GDDR5显存，均支持GPU Boost 2.0、Battery Boost、GameStream、ShadowPlay、Optimus、PhysX、CUDA与GeForce Experience等一系列技术，除了GTX850M不支持SLI外其他几款都支持。即便是最弱的GTX850M D3版（采用GDDR3显存，128bit显存带宽，性能低于采用GDDR5显存的产品）也有可比拼“前辈”GTX 765M/675M的实力。而且其Maxwell核心具备更高的效能，号称同功耗下的性能是上一代Kepler（开普勒）架构显卡的两倍。

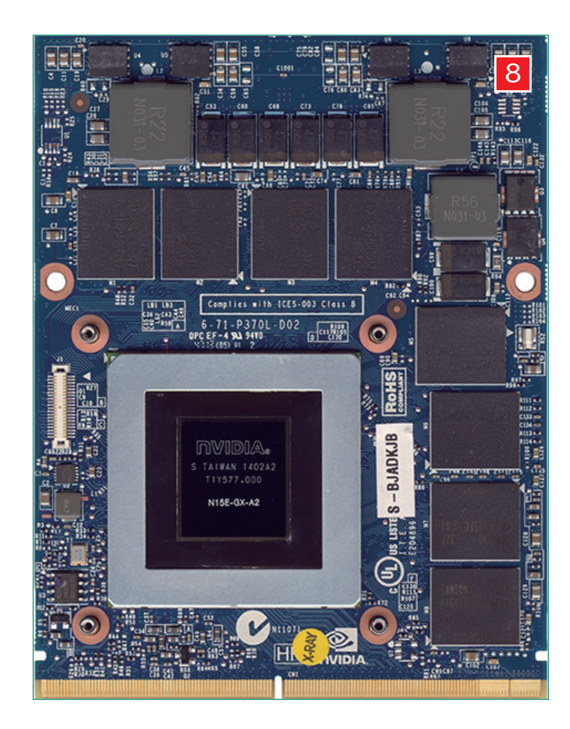
从目前的市场需求来看，GTX 850M和GTX 860M是主流游戏本应用的热门，它们都采用了Maxwell架构GM107图形核心，具备640个CUDA单元，频率更高，性能可比拼上代GTX770M。无论是GTX 850M还是GTX 860M，都可以在1920×1080分辨率高特效下较流畅的运行《杀手5》《战地4》《孤岛惊魂3》《超级房车赛2》《使命召唤10》这类的游戏（**图6**）。当然，需要注意的是这两种显卡都有“陷阱”，GTX 850M有两种显存配置，性能有一定差距，而GTX 860M则有1个采用Kepler架构的版本，性能介于GTX850M和GTX860M之间。采用GTX850M和GTX860M的主流游戏本价格一般在5000～7000元，代表产品如神舟战神K660E-i5D1、机械革命MR X3激情版、微星GE60 2PL、联想Y430p（i5-4210M+GTX850M）、惠普ENVY 14-u005TX、雷神G150SG、戴尔游匣Ins14P-1548B、华硕FX50JK（**图7**）。继





■图6：GTX 850M与750M性能对比

■图7：华硕FX50JK





■图8：GTX 880M独立笔记本显卡

■图9：GTX 980M显卡芯片

■图10：R9 M290M与HD 8970的主要规格几乎完全相同

M290X 规格对比表

	M290X	HD 8970M	GTX 870M	GTX 770M
核心/制程	GCN 28nm	GCN 28nm	Kepler 28nm	Kepler 28nm
流处理器数量	1280	1280	1344	960
核心频率	900MHz	900MHz	967MHz	811MHz
显存规格/频率	GDDR5-4800MHz	GDDR5-4800MHz	GDDR5-5000MHz	GDDR5-4000MHz
显存容量/位宽	4GB/256-bit	4GB/256-bit	6GB/192-bit	3GB/192-bit

3000元左右的笔记本之后，这一档次的游戏本也已能提供接近同价位台式机的性能，是玩家很好的选择。

从定位上来看，GTX 870M/880M、GTX 970M/980M属于发烧级显卡。GTX 870M/880M采用GK104核心（图8），Kepler架构，前者CUDA数量1344个和GTX680M相当，ROP数量有所减少为24个，后者拥有完整的1536个CUDA单元，频率相较于GTX 780M有所提升，达到了954MHz，它们已能实现桌面1500元级显卡（GTX 760）的性能。而GTX 970M/980M则是GTX 870M、GTX 880M的新一代替换产品，升级至Maxwell架构，GTX 980M的核心为GM204，集成1536个CUDA单元，核心频率1038MHz，加速频率1127MHz，配备8GB GDDR5显存，显存位宽256bit，显存带宽160.4GB/s，最大显存频率2500MHz。对于游戏发烧友或顶级玩家来说，性能是关键，所以GTX 880M、GTX 980M自然更受关注，从相关测试来看，GTX 980M的游戏性能明显强于GTX 880M，优势比较明显，已接近上代桌面级旗舰GTX 780（市场价3000元左右）的表现，在1920×1080分辨率最高特效下能更流畅地运行《孤岛危机3》《刺客信条：黑旗》《地铁：归来》这类显卡杀手类大作。

从市售产品来看，采用GTX 870M、GTX 970M这两块次旗舰级显卡的笔记本已经不足万元，代表产品有神舟战神K670D-i7D2、镭波F660P、未来人类X611、微星GT70 2PC等等。而采用GTX 980M显卡的游戏本也已上市（图9），代表产品有微星GT72 2QE、华硕G751（可选GTX 860M/970M/980M），神舟战神K780G-i7 D1更是打出了10999元的“开团价”，神舟炫龙X8 plus骑士版在国美在线则直报10888元，成为桌面旗舰台式机的最好替代者。

AMD移动显卡

在笔记本显卡领域，AMD也是重要的力量，AMD的笔记本显卡搭配自家的处理器常常能取得更好的组合效能。AMD目前常见的笔记本显卡包含HD 7300M、HD 7400M、HD 7500M/7600M、HD 7700M、HD 7800M、HD 7900M、HD 8500M/8600M、HD 8700M/8800M、HD 8900M系列，以及新的R5 M200系列、R7 M200系列、R9 M200系列。AMD“新”的R M200系列笔记本显卡都是前代Radeon HD 8000M系列的马甲卡，例如R5 M230和HD 8570M/8650M相当，只是频率略高一些，最高可达855MHz，最大显存容量从2GB翻番到了4GB。

其中，HD 7600M系列、HD 8500M/8600M系列、R5 M200系列性能相当于NVIDIA的820M、830M，可提供类似的游戏体验。HD 7700M系列、HD 8700M/8800M系列、R7 M200系列可提供接近840M的性能，属于中端笔记本显卡，代表产品如宏碁E5-551G、联想小新V1070 FX版、戴尔M5545R-1928S。

而HD 7900M系列、HD 8900M系列、R9 M200系列则是定位如同NVIDIA GTX系列产品的中高端游戏显卡，R9 M275X有接近GTX 850M的性能，而HD 8970M、R9 M290X则具备GTX 870M档次的性能（图10）。R9 M290X实际上就是上代HD 8970M的完全马甲版，R9 M290X制程为28nm，拥有1280个流处理器，光栅处理单元为32个，采用2GB GDDR5显存，核心频率950MHz，显存频率等效1250MHz，支持Mantle技术，在提供相同级别游戏画面的同时，大幅度提高设备的游戏性能）。代表产品有微星GX70 3CC（图11）、ORIGINPC EON-17等。



■图11：微星GX70 3CC

理论上说，所谓的3A平台，即使用AMD处理器、主板芯片与显卡的系统，有最好的兼容性，但因为AMD缺乏顶级性能的处理器，所以大部产品还是采用Intel处理器与高端AMD显卡配合。

存储系统 ——固态硬盘更值得关注

在这里我们提到的笔记本电脑存储系统主要是指内存和硬盘。目前光驱等设备已经越来越边缘化，不再是笔记本电脑的标准配置，而读卡器与我们主要追求的游戏性能和体验关系非常小，因此本文并不关注。

内存

目前游戏本的标配内存最低为4GB，主流机型和中高端机型会采用8GB、16GB甚至32GB的内存（**图12**），已经达到了高端甚至专业型台式机的水平。从效能上来说，4GB内存已可满足绝大多数常见程序的需求（也有部分游戏如《使命召唤》系列要求4GB起步，因此内置显卡划分部分内存后可能造成程序拒绝运行，但这种应用和游戏非常少）。就算是需要双开或多开的玩家，8GB内存也肯定够用，除了多获得一些炫耀的谈资和画蛇添足之嫌外，目前16～32GB内存不会为绝大多数游戏的性能带来提升，除非用户本身还有一些专业制图等应用的需求（**图13**），否则不必追求过高的内存容量。

在价格恒定的情况下，省下的1根或数根内存的500元（8GB）乃至上千元成本，完全可用在更需要提升性能的地方，如采用更好的处理器、更好的显卡、更好的显示屏乃至更好的音响系统，或者添加一块SSD硬盘等，让整机获得真正的速度提升。

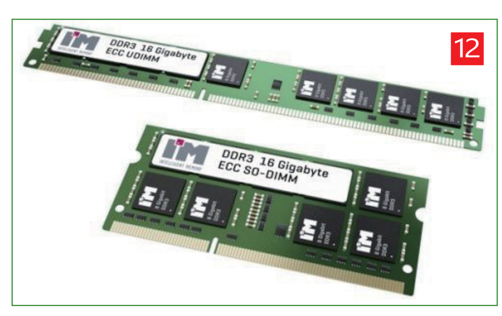
硬盘

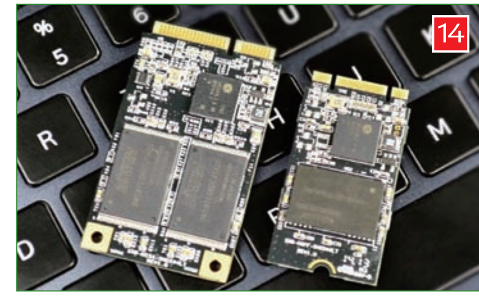
相比内存，硬盘更值得玩家在选用游戏本时关注。低端游戏本一般只配置机械硬盘（HDD），目前1TB的笔记本硬盘价格已降入400元内，有5400和7200转/分钟（rpm）两类型产品，在同等条件下后者具备更快的响应速度。但与固态硬盘（SSD）相比，即使7200转的机械硬盘在性能上也无任何优势。与传统机械硬盘相比，固态硬盘的反应时间更快，能带来更快的程序响应速度和游戏载入速度。7200转的机械硬盘反应时间大概是5～6毫秒，而固态硬盘可达到0.5毫秒，如果是PCI-E接口的固态硬盘，更可低至0.1毫秒，显然两者在这方面不是一个档次的选手。此外，机械硬盘的连续读写性尚可，但随机读写性能（IOPS，Input/Output Per Second，即硬盘每秒的输入输出量或读写次数，是衡量磁盘性能的主要指标之一）很差。7200转的机械硬盘理论IOPS约为68IOPS，而固态硬盘可轻易实现10 000IOPS。显然，两者在随机读写频繁的应用，如小文件存储（文本、图片、音频、短片等）、大型在线游戏、OLTP数据库、邮件服务器等领域效能上存在较大差距。再加上固态硬盘体积小重量轻（**图14**）、耐用防震、无噪音无异响、功耗低等优势，所选游戏本是否采用固态硬盘，或是否可方便的加装固态硬盘应成为大家购机时关注的重点。

市售3000～6000元的游戏本，大多未采用固态硬盘，但除了一些轻薄型产品外，都可自行升级，需要注意的是目前SSD接口有多个种类，除了和机械式硬盘一样的SATA外，还有mSATA、M.2（NGFF）、PCI-E接口，如果笔记本提供了这些额外的接口，我们便能在保留原装大容量机械硬盘的同时安装SSD硬盘，获得整机速度上的提升。目前低容量固态硬盘的价格也不贵，60／64GB的产品200元左右就能搞定，120／128GB的产品也只需300多元。对于接口不够用的游戏本，大家还可以拆下光驱，用SATA接口的通用光驱托架（光驱托架价格50元左右）实现硬盘的扩充。

对性能有更高需求的游戏玩家，建议用两块固态或两块机械硬盘组建RAID（磁盘阵列）系统，这样能让整机获得更明显的性能提升或更高的安全性。例如用两块128GB固态硬盘或两块1TB机械硬盘组建RAID 0系统，其效能提升远超过采过升级同价位内存。

目前一些中高端游戏本也开始将标配RAID功能作为卖点（**图15**），例如神舟战神K780S-i7D1游戏本、ORIGINPC EON-17游戏本、微星GT70 2PE-1264CN游戏本便配置了两块128GB SSD做阵列，理论上比单块SSD









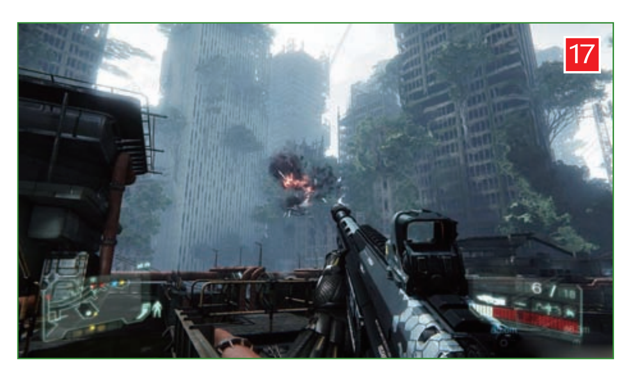
■图12：笔记本用大容量内存颗粒和内存条（下）

■图13：戴尔外星人等游戏本其实同时也被作为移动工作站使用，因此配备了超大容量的内存，

■图14：SSD可以采用比机械硬盘更小巧的封装和接口

■图15：4个SSD组成的磁盘阵列在速度、容量、安全性等方面都出类拔萃









■图16：IPS、MVA、PLS等屏幕可提供更好的色彩，更大的可视角度，为玩家提供更好的视觉体验

■图17：全高清画面的的细节表现，画面范围对绝大部分游戏来说已经足够，但在小尺寸显示器上有文字过小等问题

■图18：采用3200×1800分辨率触控屏的雷蛇Blade灵刃14英寸笔记本电脑

的存储性能提升近一倍，在运行游戏时可获得更快的响应速度，在价格差不多的同价位机型中显然采用这类配置“把钱花在了刀口上”的机型更值得选用。

屏幕——超高清本要慎选

主流的游戏本一般采用15～18英寸的大尺寸屏幕，以获得更好的游戏临场感。当然，也有一些“跨界”产品采用13英寸或14英寸的显示屏，这类产品大多更注重便携，完全可在旅途中随时取出玩游戏。

一块优秀的笔记本显示屏，可让游戏效果得到完美演绎。传统的TN面板液晶显示屏存在色域范围有限、可视角度狭窄、背光效果不够理想等问题，应优先选择IPS、MVA、PLS等技术的屏幕能让自己获得更好的观感（**图16**）。在挑选游戏本时可多对其实际显示效果和可视角度做一下测试，尽可能避免选到可视角度差、色彩效果异常的产品，以获得更佳的全视角可视角度。

在显示分辨率方面，13英寸和14英寸的笔记本电脑很适合1366×768～1600×900分辨率，16～18英寸的显示屏更适合1920×1080分辨率（**图17**）。值得关注的是，在13～15英寸级别的游戏本中，很多厂商也开始引入1920×1080（全高清）分辨率，并以此作为卖点，这些屏幕在浏览图片、欣赏高清视频时显得细致入微，但也同样存在字体图标变小不易分辨、功耗加大降低续航时间等问题，对于游戏本来说，高清显示对图形硬件的压力是更大的问题。

一块液晶显示屏要想获得最佳的显示效果，演示的图片、视频、游戏最好能和其具备一样的分辨率，即图像和物理像素完全对应，但要在1920×1080分辨率下流畅的运行主流3D游戏，要求该机所配备的显卡及处理器具有很强的性能，否则就只能降低分辨率，例如将游戏从1920×1080分辨率降低到1366×768分辨率进行显示。而高分辨率显示屏显示低分辨率图像时，要通过多个物理像素点的调节来模拟显示一个图像的像素点，难以做到精确显示，会加剧低分辨率固有的模糊和锯齿等问题。

只有游戏本所选用的显卡不低于GTX 850M和R9 M275X这一档次，才能在1920×1080这样的分辨率下流畅运行主流3D游戏，因此尽管很多入门级游戏本产品纷纷将全高清屏作为卖点，但用来玩主流的最新的3D大作，这样的产品肯定会让你失望，它们标配的840M显卡或R7 M200系列显卡，显然难以在这样的分辨率下流畅运行主流大作。如果你的需求主要是用其来看高清视频，欣赏图片或玩《英雄联盟》这一档次游戏，它们倒是能满足需求，所以将其定位为全高清本或家用娱乐本更加适合。从游戏本的角度来看，这类显示屏的配置是畸形的，有小马拉大车之嫌，作为“主要玩游戏”或“只玩游戏”的游戏玩家在选择中低端游戏本时最好能避开3D性能较弱的全高清本，优先选择1366×768分辨率的主流价位产品，或者采用1920×1080分辨率而显卡配备达到GTX850M、R9 M275X级别或更高的产品。如神舟战神K350C-i5 D2 13.3英寸游戏本，采用了全高清显示屏，使用的是GTX850M上一代的GTX765M显卡，在1920×1080分辨率能基本流畅的运行各种主流游戏，所以其配置是均衡的，如果视力足够强的话，还是值得选用的。机械革命MR X3激情版14英寸游戏本为1366×768分辨率，采用GTX 850M显卡，报价4699元，在以标准分辨率玩主流3D游戏时，帧速要明显高于类似配置的全高清本。

当然，更需重点注意的还有UHD（超高清）游戏本。如雷蛇Blade灵刃2014 14英寸笔记本电脑，将屏幕分辨率提升到3200×1800超高分辨率（**图18**），将显卡由之前的GTX 765M提升到了GTX 870M，但即使在拥有强大显卡的情况下，它也难以在这种超高分辨率流畅运行主流3D游戏。具备类似问题的游戏本还包含联想Y50-70部

落版（15.6英寸，3840×2160分辨率）、惠普ENVY TouchSmart 14-k047TX（14英寸，3200×1800分辨率）等。是要超高分辨率还是要游戏流畅度，玩家在购机时更需审慎而为，当然，你购机的目的就是为多开《魔兽世界》、对战赛车之类的游戏（图19），或者有一些专业的图形处理等要求除外。

键鼠——不仅要舒适

对玩家来说，键盘是不可或缺的输入设备，在很多无法外带键盘的场合，一款键盘性能优秀的笔记本，显然能更好地满足玩家的需求。一款优秀的游戏本输入设备，不仅要和其他产品一样做工好、输入灵敏，使用舒适，还要针对游戏的需求，做到多键同时按下同时响应（即“多键无冲”）、回馈感清晰、易于识别、耐大力敲打等，最符合这些条件的当然是各种独立的游戏键鼠，特别是机械式电竞键盘，很多游戏本的自带输入设备，也在向这方面发展。

键盘

随着技术的进步，巧克力键盘开始在笔记本电脑中普及，巧克力键盘把键帽的立壁嵌入位于键盘下部的“洞（框架）”里，即使手指用力一些，键盘和键帽也不会脱落，既美观又实用。从技术特点上来看，目前的“巧克力键盘”大约可分成孤岛式（独立式）、浮萍式（平浮式、悬浮式）两大类，两者的区别是前者有一层带洞的基板而后者没有。

在巧克力键盘的基础上，前沿厂商纷纷开始创新，以期能更好的满足用户的需求（图20）。例如华硕笔记本采用了背装式无缝分岛键盘，与传统笔记本的巧克力式键盘相比，虽然颗粒上看不出有什么区别，但内部结构却并不相同，键盘的关键接点通过数百个焊点固定，即使有时候敲击键盘用力过猛也不会轻易变得松垮，能带给玩家更稳定的输入体验。

微星在GT80 Titan游戏本中索性真的采用了赛睿专业级电竞机械键盘（图21），独有的键盘位置和金三角布局提供了更快更便捷的游戏操作体验，其键帽呈一定下凹，可更好的贴合指尖。而为了方便玩家使用，它还对Ctrl、Alt两个按键进行了加大处理，并将Windows键挪至空格右侧，防止游戏中误操作造成游戏跳出。虽然整体性能可能仍比不上高端电竞机械键盘，但绝不会出现长期使用W、A、S、D四键造成键帽东歪西倒的情况。

采用机械键盘后，微星在GT80 Titan可做到26个字母键无冲，平时玩游戏绝对不会发生“锁键”现象，游戏中需要同时按下多个按键释放的技能，或者快速连续按键不会有心理负担了。当然在没有搭载机械式键盘的游戏本中，多键无冲功能也会被重视，基本能做到常用按键的6～10键无冲。

背光键盘已成为高端笔记本和游戏本的一个标志，对于游戏玩家来说，各种蓝色、白色、紫色的背光确实也为键盘在弱光环境下的使用增加很多的实用性。而一些新型的背光键盘功能也被笔记本厂商开发出来，例如背光亮度、背光区域、背光色彩可调功能：用户不仅能在白天或灯光下关闭背光灯，还能在黑暗环境中调低背光亮度避免刺眼或影响他人；分区调节功能可对最常用的“W”“A”“S”“D”四键、方向键等与其他不常用按键之间的背光亮度进行独立调节，使这些常用按键更醒目，整体或分区颜色调整除了更显个性化，也有与前两者类似的实际用途。除了我们熟知的戴尔外星人外，支持多种灯光调节的产品已经越来越多，如惠普游戏本使用的自定义背光键盘（图22）具备六组编程快捷键，可以自定义你的操作程序，七组自定义灯光存储，随时定制背光颜色；神舟游戏本键盘也有七种背光色，还将“W”“A”“S”“D”与其他键盘区别开，通过自带程序可以调节背光颜色以及显示方式。

一些游戏本键盘还可对键盘的F1～F12等键进行功能自定义，玩家可以将其设定为一键买枪、开启语音等快捷功能，甚至是一系列操作组成的“宏”功能，简化游戏中的操作，具备一定的编程功能可以保存多个配置文件，以适合不同的游戏环境。如雷神游戏



■图19：超高分辨率在双开或分屏时确实有明显的优势



■图20：游戏本键盘有各种微创新设计



■图21：将机械键盘搬上笔记本电脑的微星游戏本



■图22：惠普游戏本的键盘设计

本提供“M1～M4”4个自定义快捷键，用户可根据自身所需，来设置每个快捷键所定义的快捷按钮。

触控板

对玩家和目前的大多数PC游戏来说，目前触控板的多指操作等能力并不重要，防止误操作才是重点，游戏本一般都提供了锁住触控板的功能，新型产品更是大多可在外接鼠标的时候自动锁死触控板，另外采用下凹隐藏式设计（**图23**），也可减少使用键盘时对其误触操作的可能性。

不过作为一个“备用鼠标”，触控板在旅途中免不了要被使用，甚至需要应付一些游戏，所以在触感、灵敏度等方面还是有一定要求的，当前流行的一体式大面积触控面板相对于以前的小尺寸产品来说，游戏能力其实也有一定提升，很多游戏本的触控板用来玩一些休闲、解谜，甚至是慢节奏RPG或网游都没有问题。，

一款音响效果出色的游戏本，不仅能让玩家获得更好的影音享受，也能让玩家减少对耳机和外接音箱的依赖。目前市场上很多主流游戏笔记本在音响系统方面都进行了精心设计，例如联想游戏本标配有JBL专业品牌音响，杜比认证音效，全新Smart audio声音系统，打游戏看电影时可以启动宽频音域（Phantom音效）、虚拟环绕立体声（3D Immersion），获得更好的游戏临场感，另外惠普的Beat、东芝的Harman/Kardon（哈曼卡顿）等也是其中的代表。

微星、华硕、东芝、神舟等厂商的游戏本都开始普遍采用多喇叭系统。微星游戏本内置了四个扬声器，分别位于左右转轴区域、左右掌托下方，可形成环绕立体声音效，音量也得到了保障。东芝游戏本更是采用了四个高端Harman/Kardon扬声器，配合DTS studio sound音效技术，可为玩家营造充满层次感的声场效果（**图24**）。神舟的中高端游戏本则普遍采用著名的ONKYO（安桥）扬声器，通常在键盘面两侧内嵌两个ONKYO扬声器，这样扬声器的位置和用户距离最短，能够实现最佳的音质，还在底部配备一个低音炮单元，由此可形成2.1环绕声声道，将音质再度提升（**图25**）。

华硕更喜欢软硬兼施，其游戏本不仅标配有四个独立发声单元，音效技术方面更采用华硕独家SonicMaster美声大师音效技术与ROG AudioWizard音频向导软件组合的方式（**图26**），以期给游戏玩家带来更真实的音效回放和更准确的声音定位体验。

而考虑到玩家语音对战、现场指挥的需求，华硕游戏本在摄像头两侧的对称位置还设置了一组双阵列麦克风，方便用户进行声音采集，玩家即使不外接麦克风也能实现清晰的语音交互。而考虑到专业玩家对游戏耳机的需求，微星游戏本普遍开始采用Audio Boost解决方案，在声音输出的接头中采用镀金处理，增加抗氧化、传输效率与防噪，令音质更纯净、清澈，让玩家能更好的体验到

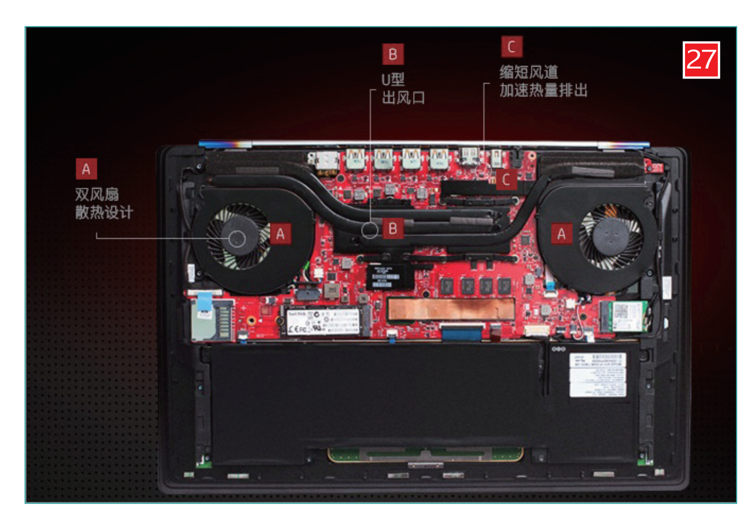






■图23：下凹式的触控板在使用键盘时可以减少误触
■图24：东芝游戏本采用的高端扬声器
■图25：神州游戏本采用的高端音响系统
■图26：华硕游戏本音响系统软硬兼施







■图27：典型的双风扇游戏本散热系统设计

■图28：Alienware的灯光效果个性十足，识别度非常高

金处理，增加抗氧化、传输效率与防噪，令音质更纯净、清澈，让玩家能更好的体验到身临其境的感觉。具备这些特色的产品自然值得玩家关注。

细节设计

很多我们看不到、甚至无法直接感受到的设计，会给我们今后的实际使用体验带来很大的影响，比如散热能力和噪声、网络支持和连接能力、机体材质和外形设计、灯光配置和效果等。

散热

对于采用大量高端配件的游戏本来说，散热能力是一个至关重要的问题。一款散热不好的笔记本电脑，就算配置再高价格再低，也会因为散热不良而出现系统变慢、无故重启、蓝屏等故障，另外与追求高音量的音响系统正相反，散热系统要在高负载运行中也尽量安静。

目前厂商已普遍意识到游戏本散热的重要性，双风扇设计成为游戏本的标配（**图27**）——游戏本大多配备了多核处理器与中高端独立显卡，发热量很高，所以游戏本背部一般都有两个散热风扇，配合各自的热管与鳍片引导热量，侧面也会留出足够的出风位。例如雷神游戏本采用背面全尺寸风道，宽幅横跨整个背面，面积覆盖至大部分主板的进风口设计，以保证凡是发热部件都能享受到较充分的风冷效果；采用低热阻双铜管散热，管壁更厚热传导效率更高；机身两侧各使用一个强力散热风扇，可实现13级智能变频，在具备强效散热效果的同时还具备超低分贝降噪技术，将笔记本日常噪音维持在42分贝左右，让中高端游戏本不再因为加强散热而“扰民”。

材质

由于高端处理器、显卡等发热量不容小觑，因此游戏本即使采用双风扇、大尺寸散热片等设计勉强压制了芯片和内部温度，也很容易造成噪声过大、出风口温度过高等问题。而在一些追求便携性的游戏本上，散热问题比大尺寸产品更为严重，于是Razer Blade等产品选择了全金属外壳，除了散热口外，还可将整个外壳作为大型散热片，避免了风扇负担过重和排风口温度过高，难以在膝上使用的问题。

另外游戏本的材质还会关系到牢固性，例如前面提到的Razer Blade等轻薄型产品选用金属外壳，除了利于散热外，也是因为同样厚度和重量下，金属板更加牢固，为满足轻薄设计的需要，不得不接受成本的增加，全面使用金属外壳。特别是非常薄的屏幕面，如果外壳不够坚固，很可能出现稍大的冲击就扭动就造成损伤。

其他

在Killer网卡成为游戏主板的标配后，也开始出现在游戏本上。虽然网络延迟涉及的问题太多，我们并不能确认在玩家的网络环境下Killer网卡是否能有效减小网络延迟，但在不提高价格的情况下，游戏本提供的游戏优化配置总是越多越好的。

此外，由于游戏本有更多更大的进风口，这也让游戏本更容易出现内部积尘堵塞风道的问题，所以，选择一款能更容易取下出风口处后盖的机型尤其显得重要，这样我们只需扣开底面的某处后盖或拧下几颗螺丝再取下后盖就能轻松的对游戏本进行日常维护。另外对于希望自己升级配件或维护机体的用户来说，易拆解设计也是很重要的，目前常见的笔记本至少应在内存与硬盘部位提供较容易拆卸的盖板设计。

而对于一些硬件粉丝型的玩家，手中游戏本的可识别度，炫酷程度等都是吸引他们的原因，我们熟悉的戴尔Alienware系列游戏本在这方面的设计就非常典型，除了个性十足的外形外，还提供了多处灯光装饰。无论是内部的键盘灯光、两侧的装饰灯光还是顶盖面标志性的外星人面孔灯光（**图28**），Alienware游戏本肯定都会让识货的旁观者艳羡不已，让主人获得满满的骄傲感。当然与键盘灯光一样，在USB接口、电源接口等处的灯光，也具有相当的实用意义。

随着主流甚至高端处理器和显卡等设备厂商越来重视功耗，同等级笔记本的总功耗其实是在降低的。这一变化不仅让机体设计可以越来越轻薄，也让厂商可以设计出小巧的外置电源，目前很多主流尺寸游戏本的电源都越来越轻薄，便携性更好（**图29**）。P



■图29：Razer Blaze电源的大小与鼠标类似，外形光滑，重量小于常见笔记本电源

龙争虎斗
特色游戏笔记本电脑实测



■北京 魔之左手

对游戏本用户来说，性能，特别是游戏性能，无疑是最重要的选购指标。但游戏用户也需要进行一些日常应用，更需要在优秀的使用体验。我们的测试就基于这些要求。

在本次征集的样机中没有采用AMD处理器和显卡的产品，这多少有些遗憾，但也与目前市场主流游戏本的现状相符合。目前虽然有厂商推出了少量使用AMD芯片的笔记本电脑，其中也不乏游戏性能出色或针对游戏设计的型号，但市场占有率和影响力都远低于Intel+NVIDIA的组合产品。

我们也非常欣慰的看到，本次送测产品无论是面向人群、价格定位，还是外形设计、特色功能等方面都表现出了足够的差异性，现在的游戏本市场已经有了足够的包容性和复杂性，已经与几年前游戏本全都体积庞大、一味采用高端配件、价格令人咋舌的情况完全不同。

测试方法

由于本次专题的测试更偏向于不同平台和设计的特色展示，所以征集的样品差异较大，我们的测试也因此分为两个方向和两种方式，即应用和游戏方向测试，以及可进行各产品、配置理论性能差异对比的理论性能测试（**表1**）和针对实际应用表现的实际能力测试模式。

实际能力测试中由于每个样品的配置、屏幕分辨率等设置，甚至是可运行的应用会有一定差异，因此测试数据更多地是为了展现它们在实际使用状态下的能力，我们不主张用不具备应用意义的帧速或得分来进行横向比较，例如在屏幕最高分辨率只有1366×768的情况下进行1920×1080分辨率的测试。

应用测试

即使是“专业”的游戏笔记本电脑，平时也必须进行大量的日常应用，而即使最“硬核”的玩家，也不太可能将电脑设置为开机即进游戏，像游戏主机一样无需关注任何日常应用。用户仍然免不了进行各种文件处理、安装和卸载、上网、下载，甚至是借助其高性能进行一些高端的图形处理等。

在日常应用能力方面的测试中，我们选择了PCMark 8，它通过模拟常用软件如

表1：理论性能测试

项目	设置	Alienware 13	机械师 M520A	Razer Blade	雷神G150P	戴尔游匣	惠普E神
PCMark 8	HOME	2794	2974	2781	3290	3116	2985
	CREATIVE	3183	3300	3477	3872	3202	3814
	WORK	3721	3767	3391	4391	4080	3878
3DMark	Fire Strike	3290	2766	4159	6556	2508	2585
	Fire Strike Extreme	1729	1429	2073	3342	1306	1327
CINEBENCH R15	OpenGL（fps）	67.46	81.69	86.48	94.74	78.24	79.67
	CPU（cb）	237	650	585	639	326	586

样机规格表						
	Alienware13	机械师M520A	Razer Blade	雷神G150P	戴尔游匣	惠普E神
处理器	i5-4210U	i7-4710MQ	i7-4702HQ	i7-4710MQ	i5-4200H	i7-4712HQ
主频/睿频（GHz）	1.7/2.7	2.5/3.5	2.2/3.2	2.5/3.5	2.8/3.4	2.3/3.3
核心/线程	2/4	4/8	4/8	4/8	2/4	4/8
缓存（MB）	3	6	6	6	3	6
内存（GB）	8	4	8	8	4	8
固态硬盘（GB）	无	无	128	无	无	无
机械硬盘（GB）	1000	1000	无	1000	500	1000（8GB闪存）
独立显卡	860M	850M	870M	970M	850M	850M
独立显存（GB）	2	2	3	6	4	4GB
显存类型	GDDR5	GDDR3	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3
屏幕尺寸（英寸）	13.3	15.6	14	15.6	14	15.6
屏幕类型	IPS防眩光	IPS	IGZO触控屏	普通	IPS防眩光	触控、防眩光
屏幕分辨率	1920×1080	1920×1080	3200×1800	1920×1080	1366×768	1920×1080
音频	创新SB X-Fi、杰士音响	SB认证环绕音效	杜比环绕声	创新SB X-Fi，安桥音响	立体声音效	Beat音响
摄像头像素（万）	200	320	200	200	200	100
无线连接	Killer 802.11ac	802.11 ac	802.11ac	802.11 ac	802.11ac	802.11ac
蓝牙	蓝牙4.0	蓝牙4.0	蓝牙4.0	蓝牙4.0	蓝牙4.0	蓝牙4.0
USB 3.0数量	2	3	3	3	2	2
USB 2.0数量	0	1	0	1	1	2
VGA接口	无	有	无	无	无	无
HDMI接口	有	有	有	有	有	有
网络接口	有	有	有（需转接）	有	有	有
音频接口	耳机、麦克风	耳机、麦克风	耳麦接口	耳机、麦克风、线性输入、音频输出	耳麦接口	耳麦接口
其他接口	Mini DPt 外置显卡接口	eSATA+USB 3.0	无	eSATA+USB 3.0、DP 1.2、Mini DP、	无	无
读卡器	无	有	无	有	有	有
光驱	无	DVD-RW	无	DVD-RW	DVD-RW	无
键盘	静音，4区多色背光	附带小键盘	背光键盘	分区彩色背光、小键盘	无背光	背光、带小键盘
指点设备	一体式触控板	触控板	一体式触控板	触控板，指纹锁	触控板	大型一体式触摸板
外形特色	8个照明区域	定制顶盖	超轻薄	易升级设计	红色肤质涂层	轻薄设计
尺寸（mm）	235×328×27.9	374×249.5×32	345×235×17.8	375×268×45	346×247.5×28.9	379.5x250.7x 29.9
电池容量（瓦时）	52	48.84	70	76.96	65	62
主机重量（Kg）	2.03	2.52	2.06	3.41	2.23	2.53
旅行重量（Kg）	2.67	3.11	2.52	4.41	2.84	3.06
操作系统	Windows 8.1	DOS	Windows 8.1	DOS	Windows 8.1	Windows 8.1
参考价格（元）	9999	5999	16999	9999元	5499元	8999

Office、IE的操作来进行家庭应用、工作能力的测试，更贴近内地用户的实际使用状态。而且PCMark 8还拥有Creative（创作能力）测试，使用一些常用的个人、家庭创作工具，对非专业级影音处理能力进行测试。

而在更高端的应用能力方面，我们选择了基于OpenGL的CINEBENCH R15，对显卡和处理器的专业级图形处理、浮点运算能能力进行测试。

Alienware 13		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1920×1080，高画质，正常曲面细分	33.0fps
使命召唤11	1920×1080，最高画质	60fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	36.880fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	4336
	1440×900，最高画质	5919
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	33.5fps
	1920×1080，高画质	44.7fps
DOTA 2	1920×1080，最高画质	60fps

游戏测试

游戏测试中，我们采用了3DMark等理论性能测试工具，但同时更重视基于真实游戏引擎的测试。由于屏幕分辨率等样品的固有配置，无法保证在这一测试中的设置完全一致，所以我们不直接进行横向比较，而是将其测试结果置于每个样品的介绍页面，大家可以自行比较感兴趣的样品得分。

在这一测试中，我们也会寻找样品在怎样的设置下，能够获得比较流畅的帧速，这不仅可以表现样品的绝对性能，也可以让大家了解它最适合的游戏和画质。

作为游戏本评测专题，我们本次的续航测试也采用更贴近玩家应用的《最终幻想14》Benchmark，以75%亮度和音量进行1小时循环运行。我们同时借此测试考察样品的发热量、风扇噪声和音响系统效果。

样品实测

Alienware（外星人）13

作为大家最熟悉的游戏电脑品牌之一，Alienware品牌的笔记本电脑尽管永远能够让人一眼认出，但在细节设计和尺寸规划上一直不断地变化，Alienware 13（图1）就是本年度的一款新规格型号。

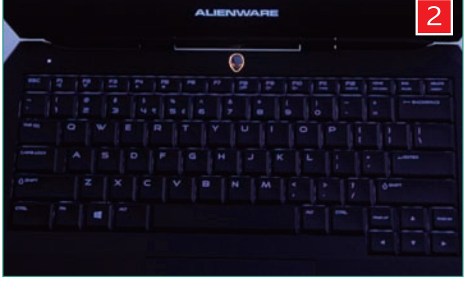
尽管Alienware的传统多面体切割造型，使其难以在厚度方面取得突破，不过Alienware 13较轻的重量还是能明显提升其便携性，相对于大尺寸产品难以携带和必须依托桌面使用的情况，它的使用要自由得多。

在Alienware 13的身上，我们可以看到很多经典的游戏本设计和理念，例如尽量使用高端配件；炫酷而个性，识别度极高的外形；有利于用户使用的键盘和机身灯光（图2）等，几乎可以看做是游戏本的典范。不过在配置方面，我们也看到了它一些特立独行的地方，那就是采用规格较低的低功耗移动处理器。它采用的酷睿i5-4210U在频率、核心数量、缓存数量等主要指标方面都是本次的测试样品中最低的，因此在PCMark 8的家庭应用测试和CINEBENCH 的处理器测试中得分并不高。好在从测试看来，酷睿i5-4210U搭配NVIDIA GeForce GTX 860M的方案，在3D图形上的表现还是相当不错的，处理器基本能满足较高端显卡的要求，没有出现明显的拖后腿问题。

在实际续航测试中，Alienware 13的表现比较一般，在1小时的测试中耗电量达到90%，到达了电池容量的警告极限，只能说是勉强完成了测试。在游戏中Creative X-Fi认证音效系统和杰士扬声器（图3）的配合，提供了非常震撼的音响效果，音量绝不逊于常见的15英寸专业游戏本。其散热系统可保证底部大部分面积比较凉爽，只有中央靠后部分因为远离散热口而温度较高，但在膝上使用时，这部分恰好位于双腿中间，对用户舒适度的影响较小。

从游戏测试成绩可以看出，Alienware 13基本可满足近期游戏大作在1920×1080分辨率下，以较高画质流畅运行。即使是对显卡要求较高的游戏，在适当降低画质设置或采用1440×900分辨率后，也能明显提升运行速度，达到流畅运行的水平，由于其屏幕尺寸较小，所以1440×900这种分辨率反而能够让游戏中的一些细节更容易分辨，是我们更建议使用的游戏分辨率。








■图1：Alienware 13

■图2：Alienware 13的屏幕和键盘面灯光效果，可通过软件进行设置，另外顶盖和侧面也带有灯光

■图3：底部后方全部被大型扬声器和散热口所占据

机械师M520A

机械师是最新兴起的“淘品牌”游戏本，主要是以网络形式销售，性价比出色，而且有较好的保障。

机械师目前已经推出了多款不同配置、各有特色的产品，最新的M520A不仅配置较高，性能出色，而且主打定制化和个性化，提供了很多游戏、动漫相关画面的顶盖装



■图4：机械师M520A支持自定义顶盖图案

■图5：M520A的造型简洁而朴实



机械师M520A		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1920×1080，高画质，正常曲面细分	30.7fps
使命召唤11	N/A	N/A
最终幻想14	1920×1080，最高画质	30.825fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	4948
古墓丽影9	1920×1080，高画质	42.1fps
	1920×1080，普通画质	71.3fps
DOTA 2	1920×1080，最高画质	55fps

饰，更可自己提供素材进行印刷，不仅能彰显个性，还特别适合作为让人印象深刻的礼物送人（**图4**），这是机械师独特的优势。

机械师M520A的造型（**图5**）比较朴实，缺乏亮点，也没有配置背光键盘。它仅安装了4GB内存，使其无法运行《使命召唤11：现代战争》，而且底面并没有采用易升级的盖板设计，自行增加内存并不容易；不过酷睿i7处理器使其在游戏之外还拥有强大的日常办公与高端应用能力，在CINEBENCH的处理器测试中独占鳌头。

在续航测试中，其1小时内耗电83%。尽管在长时间高负载测试时散热风扇噪声明显，但它的扬声器功率同样出众，完全可以压制风扇噪声。当然明显的风扇噪声也带来了不错的散热能力，其底面温度一直保持在较好的水平，只有前部中央略有升温，但不会影响正常使用。

尽管机械师M520A选择了性能并不十分出色的GDDR3显存版NVIDIA GeForce GTX 850M，但在强大的CPU支持下，仍可在1920×1080分辨率和较高画质下应对各种中高端3D游戏，在《生化危机6》等对处理器要求较高的游戏中，或者略微降低画质，给显卡适当减压的情况下，还可获得相当高的帧速。

Razer Blade

Razer游戏外设仍然是很多玩家的最爱，但它的产品早已不限于键鼠耳机等外设产品，其游戏笔记本独特的设计和强大的性能，早已成为很多玩家心中的另一Razer传奇产品。在符合超极本标准的轻薄体型内提供强大游戏性能的Blade（灵刃），更是让很多玩家心向往之（**图6**）。

14英寸的Razer Blade的外形与苹果Macbook Pro非常相似，也同样采用了全金属外壳。不过是更沉稳大气的纯黑色，与圆润的边角、肤质涂层的独特手感和神秘的Razer三头蛇Logo，构成了相当特殊的外形观感，无需开机就会给人留下非常深刻的印象（**图7**）。

尽管外形轻薄，但新一代Razer Blade的配置却相当强大，不仅拥有高端酷睿i7处理器，还采用了比17英寸的Blade Pro更强的GeForce GTX 870M显卡，其屏幕不仅支持触控，分辨率更达到惊人的3200×1800。Razer Blade的高端处理器和显卡、超高分辨率屏幕，以及音量巨大的音响系统都是耗电大户，所以在续航测试中，其电池消耗速度也非常快。尽管宣称内置了70Wh的大容量电池，它还是半小时即消耗了64%的电量，无法正常完成我们设置的测试过程。为了验证过快的电量消耗是否与选择的测试程序有关，我们又进行了《生化危机6》循环测试，结果与《最终幻想14》测试结果类似，说明其脱离外接电源后的移动游戏能力非常有限，如果想长时间玩游戏，最好连接外接电源。在进行简单的桌面操作或办公应用时，它能提供3个多小时或更长的续航时间。

尽管体积不大，也没有宣称采用了什么名牌音响，但其音量却相当可观，和Alienware 13类似，都可达到大屏幕游戏本的水平，可以轻松压制风扇噪声。

在高负载运行时，其风扇噪声还是比较明显的，而且散热口温度也较高。散热口远离膝上使用时的腿部位置，不会直接接触用户，不过金属壳体在快速分散热量的同时，免不了会让整个底部都有一定程度的升温，如果在夏天的话，腿部还是会有些感觉，靠近排风口的键盘面F8等按键也能感觉到明显升温。

Blade不仅外形类似Macbook Pro，而且同样采用了后向排风设计，在散热量比较大的时候，不仅底面金属外壳全都在辅助散热，而且被热风吹到的屏幕外壳温度也会明显升高，能够辅助快速导热和散热。另外其



■图6：强大但轻巧的的Razer Blade游戏本



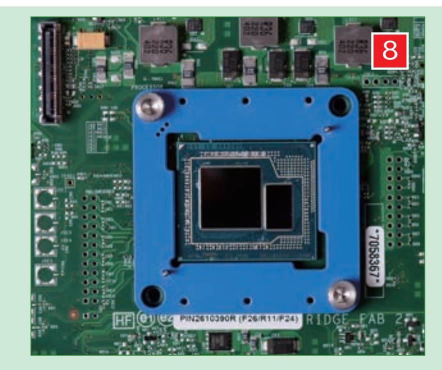
■图7：Blade外形与Macbook Pro类似，但更具神秘感

轻度游戏新选择——锐炬显卡实测

Intel从智能酷睿处理器开始内置的核芯显卡已经出现了很长时间，大家也逐渐适应了它的存在，利用这一资源来加速处理的软件更是不断出现，不过Intel对核芯显卡的要求远非显示输出和辅助计算，而是瞄准了目前在个人IT数码应用中越来越重要的游戏应用。在Haswell核心处理器推出的同时，Intel的处理器内置显卡中出现了“锐炬”（Iris）这一品牌，具有更高性能，特别是一定的游戏性能。

在第四代智能酷睿处理器中，锐炬显卡分为两个版本，其中Pro版，即Iris Pro 5200，拥有128MB的自带缓存（图8），但相对较高的功耗，使其无法配置在低功耗版本（U）处理器中。不过即使是普通版的锐炬显卡，即Iris 5000/5100，其40个执行单元的配置也已经是同一代核芯显卡HD 4600的两倍，可以更好地适应超高分辨率显示等任务。

尽管锐炬和锐炬Pro（Iris Pro）其实已经大量出货，但由于厂商定位等原因，内地用户还难以见到采用这一显卡的产品，更无法体验到其提供的真实性能表现，所以我们在本次的游戏本专题中，就找到了几台使用锐炬显卡的产品来进行一下对比。也许大家没有想到的是，其中竟然还真有面向游戏应用的产品。







■图8：带有Iris Pro显卡的智能酷睿处理器都带有片上缓存

■图9：未来人类X411

■图10：技嘉BRIX i5-4570R

未来人类（Terrans Force）X411

作为网售游戏本的注明品牌，未来人类通过酷睿i7-4760HQ及其内置的锐炬Pro 5200显卡为用户提供了一台非常轻薄的产品（图9）。作为14英寸笔记本，其重量仅有1.87kg，散热风扇和机体温度之低，更是令参加测试的所有游戏本都只能瞠乎其后，在拥有酷睿i7和8GB内存，1TB硬盘等高端配置的情况下，这些优势显然都源自于取消了独显。

从简单的测试结果看，开启OpenCL加速的情况下，其PCMark8 Home/Work得分高于类似配置的独显游戏本，核芯显卡与处理器配合加速日常应用的效果非常明显。在游戏性能方面，它可在全高清分辨率下以中等画质比较流畅的运行2013年度的单机大作和高端3D网游，不过显卡杀手级的游戏或最近的游戏大作，最好选择在720p分辨率下运行。

技嘉BRIX i5-4570R

技嘉BRIX是一套只有巴掌大小的准系统（图10），内置主板和酷睿i5-4570R处理器，使用锐炬Pro 5200显卡，需要用户自行选择安装硬盘和内存。我们的样品安装了Intel 120GB固态硬盘和4GB内存。重量仅有560g，包括外置电源的重量也只有1495g。

技嘉BRIX样品高速的固态硬盘使其日常和办公应用测试得分甚至高于使用酷睿i7的未来人类笔记本电脑，不过由于处理器性能的差距，在一些游戏性能测试中略逊于后者。在1280×720分辨率和中等画质设置下，它也完全可以较好地运行

样品规格对比

项目	未来人类 X411	技嘉BRIX i5-4570R	苹果MacBook Pro 13
处理器	i7-4760HQ	I5-4570R	i5-4278U
频率/睿频	2.1/3.3GHz	2.7/3.2GHz	2.6/3.1GHz
核心/线程	4/8	4/4	2/4
缓存	6MB	4MB	3MB
内存	8GB	4GB	8GB
硬盘	1TB机械硬盘	120GB SSD	128GB SSD
显卡	锐炬Pro 5200	锐炬Pro 5200	锐炬5100
显存	128MB	128MB	共享内存
操作系统	Windows 8	Windows 8	MacOS X

性能测试

项目	设置	未来人类 X411	技嘉BRIX i5-4570R
PCMark 8	Home	3744	3990
	Work	4156	4563
3DMark	Fire Strike	1239	1291
使命召唤10	1280×720，中等画质	45fps	内存不足
最终幻想14	1280×720，高画质	32.815fps	28.979fps
生化危机6	1280×720，最高画质	3542	2980
古墓丽影9	1920×1080，普通画质	64.7fps	46.6fps
鬼泣5	1920×1080，高画质	42fps	31fps
	1280×720，极高画质	70fps	70fps

2013年单机大作和高端网游。

苹果Macbook Pro 13

苹果Macbook Pro其实是内地用户最早也最多接触到的，使用锐炬显卡的电脑，我们的样品为其低配13英寸型号（图11），采用锐炬 5100显卡，尽管性能不如锐炬Pro，但却可以用更小的功耗满足其视网膜屏的超高分辨显示需求，将厚度和重量控制在18mm和1.56Kg以下。

目前很多游戏和测试软件都推出了MacOS版本，我们选取了古墓丽影9和CINEBENCH R15这两款在PC平台测试中常用的游戏和测试软件。在1280×720分辨率和低画质下，其古墓丽影测试的平均帧速也只有17.7fps，只有将分辨率降低至640×480水平时平均帧速才能勉强接近30fps。Macbook Pro 13的CNEBENCH R15测试中，OpenGL得分为24.06fps，而技嘉BRIX样品的得分为54.15fps，达到其两倍以上。



图11：除了我们样品的配制外，Macbook Pro 13也可选配带有Iris Pro显卡的处理器

很明显，对于轻度游戏玩家来说，锐炬Pro已经具备了相当不错的水准，可以应付绝大多数网游和单机游戏，而且可以明显降低机体的功耗与重量。随着第五代智能酷睿的出现，锐炬显卡将再次升级，希望它能带给我们更强的游戏性能，让更多笔记本等设备在提供足够游戏能力的前提下，摆脱独立显卡，变得更加便宜、轻便和安静。

触控板也有着和Macbook Pro类似的滑腻手感，与大多数Windows笔记本电脑的磨砂手感完全不同，加上灵敏的响应，在玩一些轻度游戏时完全可以不使用鼠标，而在很多应用中，与触控屏的配合更可让操控得心应手，而且很有趣味性。其背光键盘与顶盖logo的柔和光线设计，同样和Macbook Pro非常相似，不同的是采用了Razer特色的绿光（图12）。

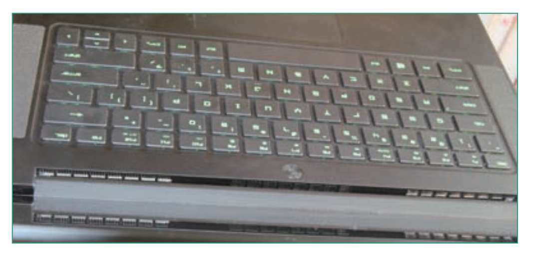


图12：Razer Blade后向散热排风口、键盘与触控板风格、背光设计都很像Macbook Pro

在强大的硬件支持下，Razer Blade可以在1920×1080分辨率下，以最高画质轻松运行目前最新的单机大作，网游当然更不在话下，但即使是要求相对较低的近期高端网游，在3200×1800的屏幕标准分辨率和高画质下，也无法流畅运行，点对点的超高分辨率和最高图形特效，用户只能选择一种，当然如果是《街霸4》等老游戏爱好者，或者更多玩《DOTA》《英雄联盟》等3D要求不高的网游，那么不要犹豫，直接选择最高分辨率和最高画质吧，其图像表现之细腻会给人带来一种满足感，只是文字信息等显得小了一些。

Razer Blade以14英寸的屏幕尺寸，厚度只有18mm，重量也仅有2.06kg，却提供了最高的分辨率，并拥有最高水平的硬件配置，无疑反映出了现在游戏本的最强技术。

Razer Blade		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1920×1080，高画质，正常曲面细分	39.1fps
使命召唤11	1920×1080，最高画质	51.5fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	65.610fps
	3200×1800，最高画质	25.568fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	8187
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	62.1fps
	3200×1800，非常高画质	25.6fps
DOTA 2	1920×1080，最高画质	82fps
	3200×1800，最高画质	39fps

雷神G150P

雷神也是网售游戏本的著名品牌，以高配置和相对较好的价格吸引着玩家，在最近推出的雷神G150P中引入了NVIDIA最新的9系高端显卡，使其成为希望尝鲜的玩家最好的选择。

尽管是一台15.6英寸笔记本，但雷神G150P和Razer Blade似乎走了两条恰好相反的道路，其体积和重量让我们第一时间以为是一台17英寸笔记本（图13）。G150P体积巨大的原因并非仅仅是有利于配置高端硬件和散热，它还特意留下了额外的硬盘仓等升级位，底部盖板也易于拆装升级（图14），是一款鼓励大家动手DIY的产品。

另外其体积较大的原因还有显示屏的





图13：雷神G150P

图14：G150P底盖易于拆卸升级，底部扬声器外形醒目但效果一般



图15：G150P后部接口

雷神G150P		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1920×1080，高画质，极端曲面细分	54.9fps
	1920×1080，高画质 极端曲面细分，8×AA	35.2fps
使命召唤11	1920×1080，最高画质	84fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	75.419fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	9638
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	48.9fps
DOTA 2	1920×1080，最高画质	115fps

开启方式，虽然立于键盘面上方的形式显然比下沉式转轴显得厚重，但也空出了尾部空间，可以安排更多的接口（图15），所以它是本次参测样品中，接口最为丰富的一台，特别是音视频接口的齐全，显然说明这款电脑不仅是面向游戏，更具有出色的多媒体处理能力。

尽管拥有样品中最为强大的硬件配置，但也许是因为新一代显卡核心的发热量下降明显，加上足够的散热空间，使其在长时间高负载运行后的外壳温度并不算高，不过其重量是影响膝上使用的更大障碍。

在续航测试中，其电量消耗为71%，风扇噪声并不算大，但Sound Blaster X-Fi 3搭配安桥音响并没有带来特别震撼的音效，不过足够使用。

拥有最强配置的雷神G150P当然性能也最强的，在全全高清分辨率和最高画质下轻松碾压所有测试项目；在非常苛刻的天堂4.0测试中开启8倍全屏抗锯齿，仍然能获得较流畅的帧速；在对系统性能要求稍低的DOTA 2测试中，一直保持在120fps的满帧速状态，只有快速切换场景时才会下降到最低帧速110fps。雷神G150P无疑是本次测试中性能最强的一台，尽管价格在万元以下，但在整个游戏本市场中也是数得上的强力产品。

戴尔游匣

在Alienware这一游戏电脑品牌，戴尔近期在面向普通消费者的灵越（Inspiron）系列笔记本电脑中又增加了一个游戏本子品牌“游匣”，当然它也被归入了变化最丰富的Inspiron 7000系列。

作为面向普通消费者的产品，戴尔游匣的普通版配置并不算很高，酷睿i5与GDDR3版GTX 850M的组合在本次测试的样品中属于偏低端的产品，当然价格也仅有5499元，甚至比网购品牌“机械师”还低。

游匣的外形设计比较简单，但红色版本还是相当独特醒目的（图16），肤质图层更是手感舒适。

在续航测试中，其电量消耗只有43%，是参测样品中最少的，可以不插电玩两小时以上的游戏。另外它的散热效率很高，侧面排风口附近升温也不明显；加上外形虽不算薄，但重量较轻，如果拆掉光驱，重量甚至可以和轻薄的Razer Blade相媲美，这都有利于膝上使用。

尽管其处理器和显卡配置并不高，但由于屏幕分辨率的限制，我们在其屏幕标准的1366×768分辨率下进行游戏测试时，帧速得分其实相当不错，可以在高画质下流畅运行最新的单机大作。

尽管样品只安装了4GB内存，不过其底部双盖板设计可以比较方便地进行升级（图17），高端游戏玩家可以考虑升级至8GB以满足《使命召唤11》等游戏的需求。

游匣配置比较平庸，但不追求高分辨率的屏幕也许有点意外的成就了其较好的游戏帧速表现，而且在这一尺寸的屏幕上，1366×768分辨率其实也并不显得图像粗糙。足够的性能、不错的续航、比较个性的外形以及最重要的，相当吸引人的价格，使其成为本次测试中最实用的产品。需要全高清屏幕和键盘背光的用户，可选择更高端的游匣

戴尔游匣		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1366×768，高画质，普通曲面细分	49.4fps
使命召唤11	N/A	N/A
最终幻想14	1366×768，最高画质	49.708fps
生化危机6	1366×768，最高画质	7063
古墓丽影9	1366×768，非常高画质	43.7fps
DOTA 2	1366×768，最高画质	39fps





图16：戴尔游匣笔记本
图17：游匣笔记本底部盖板容易拆装，便于升级





■图18：惠普E神并非纯粹的游戏本，而是拥有全面应用能力的笔记本

■图19：E神的外形给人一种相当轻薄的错觉

系列产品，不过因为高端产品并没有换装高性能显卡，所以在全高清分辨率下，这一系列的实用性会有所下降。

惠普E神

惠普最新推出的傲慢（Omen）高端游戏笔记本虽然非常吸引人，但无论是供货量还是消费得起的玩家，其实数量都不是很大，惠普真正的游戏本主力是拥有出色性价比的E神系列（HP ENVY）。

其实在惠普的产品规划中，HP ENVY 15-q001tx这一产品被认为是高端旗舰笔记本，并非仅仅面向游戏应用。它集中了轻薄设计、时尚外观、触控屏幕、背光键盘、超大触控板、Beat音响等多种高端设计和配置（**图18**），酷睿i7处理器和GTX 850M的游戏配置组合反倒并不是很起眼，毕竟它更强调的是全面的应用能力。

惠普E神另一个值得关注的配置就是采用了混合硬盘，内置8GB闪存的1TB机械硬盘，不仅提供了足够的存储容量，价格比搭载一块独立SSD要便宜，且占用空间更小。尽管高速闪存容量较小，无法完全容纳常用的程序，但它会根据使用频率，自动装入一些开机和使用中最常存取的文件，能明显起到加速作用。我们在开机时能明显感觉到其速度比普通硬盘更快，不过因为测试大多只运行3次以下，频率较低，所以闪存加速作用并不明显。

这款产品的外形显得很轻薄（**图19**），这主要是因为楔形设计造成的错觉，实际上其最大厚度达到29.9mm，重量2.53Kg，与常见15英寸笔记本电脑相差无几。当然即使是错觉，也会让人对其外形产生不错的印象。当然柔和的键盘背光等设计也增加了它的“美型”度，对日常办公等应用有很大帮助（**图20**）。

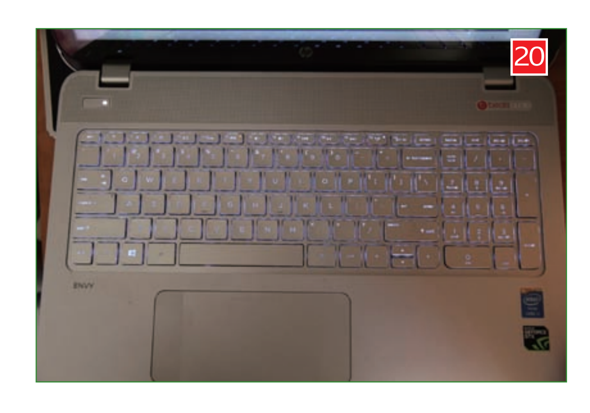
在续航测试中，其电量消耗为69%，其Beat音响系统提供了比较震撼的音效，音量与Alienware 13和Razer Blade类似。其底部左侧散热口温度较高，高负载运行时的温度可达45℃左右，不过排风口附近的地面温度要低得多，基本不会影响正常的膝上使用。

在游戏实测中，在1920×1080分辨率和较高画质下，E神基本能保证近期网游大作能够流畅运行，单机大作则拥有可玩的帧速，不过希望获得更加流畅效果的玩家最好还是适当降低分辨率或者画质设置。例如1440×900分辨率和中等画质，适当降低显卡压力，在强大的处理器协助下，其帧速会有非常明显的上升。

总结

本次测试尽管样品并不多，但都特色鲜明，非常好的代表了游戏本市场的设计流派和配置方案。当然对玩家而言，充分的竞争带来了市场的繁荣与价格的透明化，以及更高性价比的产品，不过与之前相比，选择的空间越来越大，也让人有些难以抉择。

我们建议大家根据自己的需要进行游戏本选择，例如轻度游戏玩家可以考虑使用Intel锐炬Pro显卡的产品，可提供一定的游戏性能和出色的便携性；追求实用的用户只需酷睿i5和850M显卡，就已经可以用高清以上分辨率和中等以上画质流畅玩近期单机大作；而必须全高清，否则不开心的玩家（例如需要双开网游），860M是起步配置，而且由于一部分游戏对处理器要求较高，最好选择酷睿i7处理器，同时追求强力办公等性能的玩家，最好也选择配置酷睿i7和较大内存以及高速SSD硬盘的产品。P



惠普E神		
项目	设置	得分/平均帧速
天堂4.0	1920×1080，高画质，普通曲面细分	28.4fps
使命召唤11	1920×1080，最高画质	51fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	49.708fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	4405
	1440×900，最高画质	5663
古墓丽影9	1920×1080，高画质	34.7fps
	1920×1080，普通画质	57.1fps
DOTA 2	1920×1080，最高画质	52fps

■图20：惠普E神的背光键盘和大型触控板，键盘面顶部带有扬声器

追梦与现实
2014年IT圈大事回顾

■执笔 风之氧气 术士 一丝blue

2014年走到了尾声，这一年的IT圈也是精彩纷呈。从Facebook花费220亿美元收购WhatsApp到苹果正式发布智能手表 Watch以及iPhone 6/6 plus，2014年的世界充满了值得记忆的重大事件。而2014年的中国，从阿里上市到双11的疯狂，从联想收购摩托罗拉到锤子手机大降价，IT圈同样充满了大事件，而各家厂商的互掐更让许多事件变得更加戏剧化。站在2015年的开头，让我们一起盘点一番过去一年在IT科技圈都发生了一些什么吧。

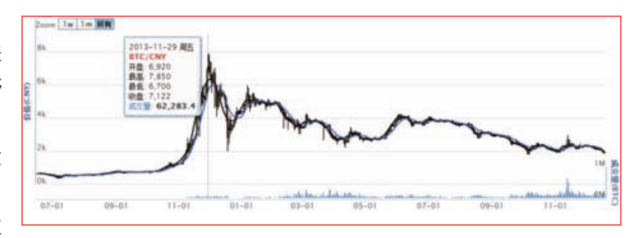


“一夜暴富”的神力：比特币

2014年对于比特币来说，真是血雨腥风的一年。涨，从2013年的人民币700元/比特币一路高歌猛进飙到了将近8000元/比特币，疯涨把比特币拉近了许多人的视野里。到了2014年，虽然最高价位也就到1月6日的6000元，但是由于比特币没有涨跌限制，很多早入者一夜暴富的神话刺激着广大投资者的神经，再加上当时各种利好消息满天飞，更有甚者卖了房从6000元高位切入，就盼望着能够涨到8000元甚至突破五位数。

然后在整个2014年，比特币一路下跌到了2000元。

2014年2月25日，全球最大的比特币交易平台Mt.Gox发布了一则简短的声明，而这则声明使比特币交易圈相信Mt.Gox正在走破产程序，虽然随后黑客攻破交易平台发现Mt.Gox“由于黑客攻击导致的破产”很可能是管理团队监守自盗卷钱走人的借口，但是这一事件也给了比特币致命一击。



上 比特币一年走势

左 由一段代码产生的比特币

作为一种电子货币，比特币的出发点是好的，但是这种没有实体等价物的货币太容易受到资本市场的操纵，当少数人手握世界上一多半比特币的时候，任何利好消息都成了浮云，那只是资本操纵者为了拉你下水的手段罢了。如果运气够好，确实可以赚一笔，但如果时机不对，那么真的是一夜赔掉房。

除了比特币，2014年衍生出了大大小小不计其数的电子货币，由于比特币的开源性，所有人都可以拿到代码。有很多货币都是一个团队下载了比特币的代码略作修改，接着自己先挖掉最容易挖的初始区块，最后勾结交易平台，忽悠散户进行投资，当这些毫无意义的代码被硬生生卖出价值之后，制作团队就转手走人了。

比特币事件最大的警示就是：当一个赚钱的玩意恨不得连你家楼下开小卖部的阿姨都知道了的时候，入场就是一个非常愚蠢的决定。

诺基亚手机：消失的2014

2014年诺基亚再次成为焦点。令人唏嘘的是，甚嚣尘上的并非诺基亚手机产品，而是围绕在收购与裁员，手机品牌消失与未来发展之间的羁绊与纠葛。

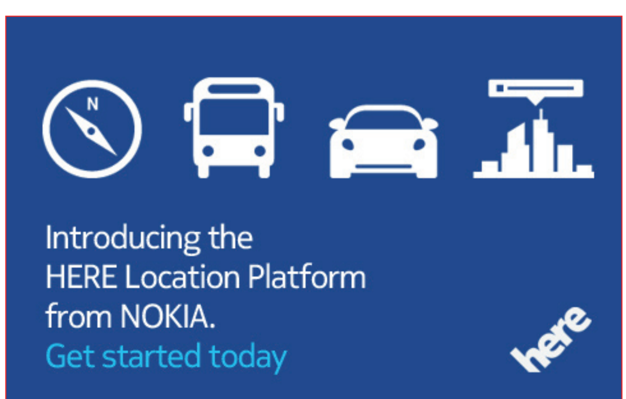
从2013年9月3日到2014年4月25日，历时8个月的时间，微软完成了对诺基亚设备与服务部门的收购，其中包括诺基亚整个手机业务以及相关专利和品牌的授权。54.4亿欧元的价格，买断了诺基亚在手机领域的多年发展，也结束了一个由芬兰人建立的帝国时代。

面对iOS和Android等一批新兴操作系统的冲击和挑战，彼时诺基亚的反应过于保守。在技术和市场层面选择继续支持塞班系统，让诺基亚失去了先机，这也导致在最终选择投靠Windows Phone阵营后，诺基亚已经在市场中无力回天。或许有人认为诺基亚应该选择Android，可对于传统设备制造商的诺基亚来说，在Android生态这片红海中挣扎，加上要面对三星一家独大的局面，实在不是一个好的选择。

那么，为何不选择一个全新的系统，加上自身过硬的技术与制造实力，再创辉煌呢？诺基亚和想要踏入移动互联领域但又苦于没有硬件制造经验的微软不谋而合。诚然，错过一次，市场与历史就很难再给诺基亚一个新的机会。经历了2012年和2013年的风光后，Windows Phone不断下滑的市场份额连带着Lumia这个品牌开始在市场中走下坡路，诺基亚设备与服务部门反而成为了公司的包袱，于是，就有了震惊业界的这次收购。

好在，诺基亚并不像摩托罗拉那样彻底迷失在市场之中，在出售了手机业务之后，她依然拥有通信网络、手机技术、定位服务三大业务。不为人所知的是，诺基亚还是全球第三大通讯设备提供商，旗下的HERE地图在全球车载导航系统中占有近80%的份额……

痛苦也好，扼腕也罢，诺基亚手机在2014年走完了他的一生，但对于有诺基亚情结的人来说，好在，诺基亚走的还不远。









左上 NOKIA-Here正在快速成长

左下 携手微软推出Lumia系列的Windows Phone设备

右上、右下 风雪中的诺基亚

锤子的情怀 VS Zealer的客观

2014年，老罗的出现，为整个互联网带来了一个新词“情怀”。

老罗在2014年5月20日的高调出场，除了给了广大网友一场别开生面的相声晚会之外，还给看起来还不错的锤子定了一个只能看看的价格：3G版32GB售价3250元。如果说锤子的发布会是一场相声的话，那么最后的这个包袱抖出来并没有带来惊喜，反而是一种火热的期待。

不过随后拿到手机的网友反响并不热烈，反而对锤子的品控提出了质疑。2014年7月31日，Zealer对锤子手机的评测彻底将锤子是不是那么有情怀这个话题推向了了高潮，而那句“认真可以，但是千万不要任性”也被广大网友记住了。

由于种种原因，8月27日，王自如和老罗来了一场“决战优酷之巅”的辩论，一场作为一个看客都为两位主角感到尴尬的“辩论会”。

平心而论，锤子的确是一款好手机，笔者在这里不是说它的设计和UI好不好这种仁者见仁的事，而是锤子起码跳出了智能手机同质化的怪圈，在手机外观和UI越来越相似的今天，锤子的行为值得点个赞。



上 决战优酷之巅

右 自如VS老罗

问题就出在老罗身上。从头到尾我们看到的不过是一场写好剧本的博眼球表演，老罗的“情怀”的确有些廉价。

锤子是一款有情怀的产品，但是从开始到现在用户的关注点真的是有情怀的锤子吗？当一个产品跳出了产品本身的亮点作为卖点，仅仅是依靠自吹自擂、各处开炮和自打脸来博取关注，那么这款产品真的生错了地方。

王自如和罗永浩的辩论让看客得到了什么？不是产品的精致和情怀，不是Zealer的客观与专业，而是另外一面，也恰恰是双方的支持者最不愿意看到的一面。

笔者是很看好锤子产品的，如果这家企业获得了一段时间的积累和调整，假以时日，下一代的锤子手机一定能让消费者更加满意，而老罗现在逐渐淡出公众视野这步走得也非常对，毕竟开公司还是为了盈利，而不是为了获得满足感。

冰桶挑战赛：真慈善还是博眼球？

2014年的夏天，一种名为“肌肉萎缩性侧索硬化症”的医学名词，成为了全球讨论的焦点，而由此病症衍生而来的ALS冰桶挑战赛的慈善活动，也让越来越多的人了解到被称为“渐冻人”的这一特殊群体。

全球首个冰桶挑战赛由前Boston College棒球运动员Pete Frates发起，旨在让更多人了解肌肉萎缩性侧索硬化症。新颖而简单的参与方式，借助发达的互联网和社交网络，迅速在欧美地区升温。于是，包括比尔盖茨、扎克伯格、库克、拉里佩奇等一众硅谷大佬们不遗余力地将冰水倒在自己的头上，盖茨甚至专门搭建了一个装置来自动完成这一慈善活动，一时成为网络谈资。





上 全球首个冰桶挑战赛发起者

右 郑州“渐冻人”群体

就在国外冰桶挑战赛愈演愈烈之时，国内互联网界的大佬们也开始了他们的冰桶挑战赛之旅。在强大的舆论和网络面前，越来越多的名人、演员甚至是普通网友也开始加入到冰桶挑战赛这一慈善活动中来。有人愿意在公众面前以近乎“出丑”的方式为渐冻人筹集善款并吸引关注，那么就自然也有一部分公众人物不愿意如此去做，比如美国总统奥马巴，他虽然并未参与冰桶挑战赛，但依然向ALS协会捐款100美元，结果这样的做法，反而招致更多批评，很多人似乎忘记了，活动本身向渐冻人捐款才是最终目的。

于是，有越来越多的人开始理性看待冰桶挑战赛，娱乐化和商业化的痕迹

在冰桶挑战赛中越来越明显，甚至不少人只是向自己倒了冰水，拍了视频，而忘记了捐款的事情。2014年8月20日下午，国内ALS受捐方“瓷娃娃”罕见病关爱中心共收到捐款140万元，其中100万元全部来自王思聪一人，其余均为公众零星捐款。

不可否认的是，冰桶挑战赛揭开了2014年夏天全球对肌肉萎缩性侧索硬化症患者的关注，最终捐款也超过了1亿美元，而在2013年这个数字仅为280万美元。从最终效果来看，冰桶挑战赛近乎完美的将一个慈善活动带向了全球，足够多的渐冻人获得了超乎以往的关怀，互联网的传播威力也再一次得到了验证。虽然在活动期间出现了这样那样不和谐的音符，但也称得上瑕不掩瑜了。

iPhone 6：更大与更大

第8代iPhone身上一切争论的原点，都要从乔布斯对手机最佳尺寸的经典描述“3.5英寸是最适合人类的屏幕”说起。

先于iPhone 6和iPhone 6 Plus发布的iOS8，继续改变着乔布斯时代对iPhone系列产品的定义，iOS8的推出，并非是简单的把iOS7从拟物化过度到扁平化，更多的是从系统UI、底层API开放等多个角度扩大iOS对现如今消费者需求的满足和再造，期间也掺杂了更多对即将推出的大屏版iPhone的适配与准备。

正是因为系统的成熟与设计风格逐渐被市场和消费者所认可，2014年下半年，苹果推出了两款屏幕均超过4.5寸的新iPhone。在官方泄露和大量媒体的报道下，全新的iPhone 6和iPhone 6 Plus的点点滴滴在发布会之前就已经达到了人尽皆知的状况，但相较于仅仅只是拉长机身的iPhone 5系列，“比大更大”的iPhone 6在外观设计方面受到的批评显然要小的多。

但大屏，甚至是5.5寸iPhone的出现，依然引起了不少乔布斯铁杆或“苹果原教旨主义者”的不满。iPhone是否应该随大流推出大屏产品，还是继续精英化，个性化地走小屏之路：这成为了舆论焦点。

冷静一下，看iPhone逐渐变胖的脸庞，你就会发现，这样的改变是基于苹果公司整体发展方向变化的结果。随着乔布斯时代的远去和库克时代的逐步推开，苹果早已经不是那个走精英化路线，不断推出大产品的“小公司”。面对Android阵营不断蚕食全球智能手机市场份额的现状，小屏的iPhone固然可以依托iOS的优秀和苹果的设计理念，继续受到拥趸们的追捧，但对于iPhone自己和苹果来说，绝不是什么好事情。





左 苹果已不是乔布斯时代的苹果

上 iOS 8系统为大屏手机推出作好准备

右 历代iPhone见证一个时代的过去

疯狂双11：阿里巴巴赴美上市

阿里巴巴这家向上服务卖家为卖家提供致富平台，向下服务买家为买家提供便利购物的巨人终于上市了，在和港交所纠纠缠缠没有结果之后，他们走向了美国。

2014年9月20日，阿里巴巴在美国纽约证券交易所挂牌上市，首日报收于93.89美元，较发行价上涨38.07%，以收盘价计算，其市值破2300亿美元。从50万元人民币初创到上市市值达到2300亿美元，阿里巴巴用了15年。

阿里上市为我们带来了“合伙人制度”这个新词。正是这个制度使得阿里在香港上市频频碰壁。简单来说，合伙人制度就是无论控股比例如何，创始人团队对于公司始终拥有话语权。阿里的这个想法不难理解，上市必然带来资本，资本必定稀释股权，如何在大股东面前有一搏之力，只能让大股东对你没办法，所以也就有了这个“合伙人制度”。

阿里赴美上市，美国市场是一个有着做空中概股传统的市场，各大做空机构都盯着阿里的丑闻，所以在上市之后，阿里在打击假货上也是不遗余力，同时阿里的业务也在向美国市场迈进，11main.com就是套用阿里思维的一个产物。上市之后的阿里将“双11”申请为注册商标，并有意将这个节日推向世界，而在中国，继“双11”之后又出现了“双12”，上市后的阿里正试图复刻出越来越多的“双11”。





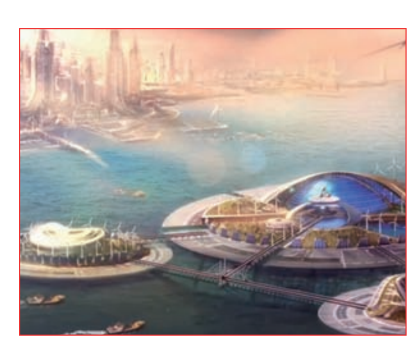
左 双11”已经成为阿里的注册商标

右 阿里上市首日大涨38%

千呼万唤始出来：《三体》电影筹拍

我虽然算不上科幻小说死忠，但是知名的科幻小说也读了不少，可以说《三体》是读过的最精彩的一本小说。无论是人类和外星人之间难以逾越的技术鸿沟，还是在极端情况下人类社会的反应抑或是那些基本就没有正面描写过的角色都给人留下了极为深刻的印象，就在2014年10月17日，这部中国科幻的巅峰作品宣布要拍电影了，国产。

我并不是要对国产说三道四，毕竟《三体》这种题材，好莱坞的科幻电影也仅仅能够满足特效而已，诺兰或许是个合适的导演，但是最后确定的导演是张番番，一个由于《三体》开拍才走入公众视野的电影导演。





左《三体》概念预告片

上《三体》电影筹拍发布会

也许感兴趣的人已经看过那篇短得可怜的百度百科了，对于这位导演所导过的片子也有了一定的了解，那么随之而来的问题就是：既然《三体》电影肯定不是我们想象中的样子，那么会是什么样子？

我不知道。不过无论是游族影业孔二狗还是导演张番番都非常清楚这部电影在中国科幻迷心目中的地位，电影上映之后这些人的意见也一定会完全主导影片的评论，再加上刘慈欣亲自担任监制，编剧组也有专业编剧和资深粉丝，所以对于电影版的剧情我是不担心的。就算我们做一个最坏的打算：最后看到了一个《大闹天宫》特效的《星际穿越》，分镜和镜头拿捏也略显稚嫩，那又有什么关系。我还是决定不要求那么多，我们有《三体》的剧本，这已经是一个巨大的进步了。

长虹：梦碎等离子

超过40亿元的投资、从2005年到2014年的坚守，换来的是连年亏损，面对市场和消费者对等离子的热情逐渐减弱，长虹只有无奈，最终在2014年决定剥离等离子业务。长虹在等离子业务上最晚进入又最晚离开，此举让全球等离子电视迎来了最终的谢幕。

“外行买液晶，内行买等离子”，这种说法和导向，曾充斥在2005年左右的电视机消费领域。从观赏角度来看，等离子电视具备色彩还原好、动态能力表现出色、明暗层次分明、几乎无拖影等优点，所以在一开始，等离子与液晶之间的角逐几乎是不分伯仲的。然而，等离子的这份天生骄傲，也成了压死骆驼的最后一根稻草。

2005年，液晶电视“元年”，索尼放弃深耕多年的等离子电视业务，转而开发全新的“Bravia”液晶电视品牌，业界一片哗然。但此时索尼、东芝等大厂的退出，并没有催化等离子产品的加速退市，实际上在2007年全高清液晶电视集体爆发的情况下，松下依旧首推震惊业界的1080P全高清等离子电视，以示对等离子产品的支持。

正是这一年，长虹决定投资等离子项目作为回归国内电视制造领域霸主地

位的一步。2007年长虹成立虹欧公司，投入20亿美元发展等离子产品。在日本大厂相继退出的背景下依然逆势进入等离子领域，长虹希望的是在逆转颓势后占据整个市场的主动地位。但在液晶产品成本快速下降和技术高速发展的情况下，多年的守候并未给长虹带来王者归来般的回报。2013年，松下的离开，给了本就信心不足的等离子市场和长虹致命一击。2014年底，黯然神伤的长虹仅以6420万元便出售了旗下等离子业务，给这个项目画上了并不圆满的句号。

纵观等离子发展多年，前期的技术垄断，市场和价格对普通消费者的不友好，导致液晶产品快速崛起和等离子的快速落幕，与其说是长虹和等离子在技术领域输给了液晶，还不如说是等离子生态输给了液晶生态。



左 2014年CES长虹展台

下 中国首条等离子屏生产线

国行游戏主机：寻回失落的14年

2014年的12月，上海已经开始有了一丝寒意，PS4国行版的落地在玩家和所有人看来一切都是那么的顺理成章。而11年前，还是在上海，索尼几乎已经将国行版PS2交到了玩家的手上，可谁也没有想到，再次见面，竟然已经跨越了两个世代。

事实上，不仅是索尼，微软又何尝没有在这些年尝试以“家庭电脑娱乐系统“这种方式绕开禁令，就算是在大陆市场默默发展的任天堂和神游，在这些年同样无法真正发力。想这么做，不仅为了给玩家带来更丰富更优秀的游戏，也为了中国游戏市场这块巨大的蛋糕。



右 2014年索尼和微软主机相继入华

下 游戏主机\PS4发布会上缺乏惊喜

单机已死，端游垂死，页游和手游抄袭成风，这就是2014年乃至未来很长一段时间国内游戏市场现状。玩家不愿买单，开发者不愿创新，市场和资金被国外厂商攫取。问题的根源，实际上很大一部分的原因就在于游戏生态的畸形发展，再加上多年“电子海洛因“的欲加之罪，让表面繁荣的国内游戏市场，在未来依然面临着重重难题。

伴随上海自贸区的建立，当那张禁令化作历史，微软Xbox One和索尼PS4高调进入，对玩家来说是多了一种游戏设备，而对整个市场来说，更多的是多了一种选择，一种再次起步的机会。从Xbox One和PS4国行版本的首发游戏来看，虽然因为审批的原因，很多A级大作尚未露面，取而代之的是众多包括完美在内的国内厂商推出的纯中文血统的游戏，即便很多玩家认为这样的游戏不过尔尔，但对于尚未涉足主机游戏开发的开发者们来说，新的蓝海，在等待着他们，而更多的惊喜，相信也会在前方等待着玩家们。

十几年的时间，少年变青年，青年成中年，要说谁才是最有情怀的，最能守候的人，大抵非中国玩家莫属，但愿未来的结果，不再让他们失望。P

快评

2015年你得掌握这三个基本常识

■晶合实验室 小白

科技从未像今天这样友好，它与生活密不可分、包容万象，任何年龄、任何社会阶层的人，每天都通过移动互联网接触目不暇接的信息，借助数字化技术享受着便捷，也适应着大熔炉式的生活方式变革。

现实社会中，不同年龄段人之间的交集，只会随着年龄差距的加大越来越少，但互联网的存在使得这种先天的隔阂变小，甚至消失不见。可以说，只要一个人在其还具备接受新鲜事物能力时接触到了互联网（尤其是移动互联网），那么他的生活方式就会自然变得更接近主流，也要接受更多挑战。

移动互联网的浪潮还在继续，我们的生活习惯还将继续变化，飞快的变化。作为年轻人，你是否留意到过去一年中的显著变化呢？是否具备下面三个基本常识？

1.远离各种谣言和炒作

由于盈利模式的转变，广告在这个时代的地位比以往都高。也多亏了广告的存在，你可以在报刊亭花1元钱买厚厚一摞报纸，在视频网站上免费看电影、电视剧，在手机上有很多免费的App可用。当然，你也一定知道什么是“硬广告”和“软广告”了。前者还好，后者就比较令人头疼了，比方说，新电影上映前相关演员定会闹出绯闻吸引关注，动用大批水军造势，媒体报道推波助澜，涉世未深的人会信以为真。而年龄稍大点的人群，通常是另一类软广告的猎物，比方说微信中我们常会看见有人转类似“这几种东西吃了致癌”一类的谣言，它们通过创造恐慌情绪来疯狂传播。在这些看似关心你健康的消息中，要么藏着某个专门发广告的帐号，要么是为了推销某种商品，总之如果你是一个辨别真伪能力较差的人，大可以完全忽视它们，连标点符号都不要信，记得在这个信息爆炸的时代，主流媒体的消息尚且不可全信，一些来路不明的社交平台帐号更是不足为信了。

其实，微信真应该增加一个功能，就叫“转谣言减智商”吧，你每转发一次谣言，头像上就会显示一个“智商又低了”的符号，可记录、可升降级，这样用户在转发前就会三思而后行了吧……

2.学会鉴别网购商品真伪

网购是另一个重灾区，C2C平台上的网店更是水深。笔者相信你的家人朋友里，一定有那种疯狂网购但买到假货而不自知的人吧。其实，任何人上当受骗的原因，都是相信“这样的好事会发生在我头上”，也就是说很多骗术利用了人贪小便宜的心理。例如，你打算买某大品牌的数码产品，实体店看了一圈之后感觉太贵，回到网上一搜发现，有一个神奇的店家声称自己的是“港行”或其他一些名字，价格比行货低很多，评论里面也是一片叫好，这时你八成会动心。聪明些的人会分析一下评论的真实性，更聪明的人会直接查查这款产品在国外的最低售价，如果价格高于店家售价，很显然店家没有必要大老远买来东西之后赔钱卖给你，卖家是不会做赔本生意的，答案只会是他的货有问题，也许是假配件，也许是其他什么，那就不得而知了。

而至于店家声称的可专柜验货等承诺，你大可直接忽略，假如你真的傻乎乎地拿着东西去验货，要么会被告知不提供此项服务，要么普通销售人员根本没有检验的能力，更别说开具检验报告了。

总之还是那句话：天上不会掉馅饼，在市场进一步规范前网购还需小心啊！



微信正式发布官方辟谣账号“谣言过滤器”（公众号：wx-yyglq），重点关注社会热点类、科普类及医疗健康类的辟谣

3.关心移动支付的隐私与安全

现在爷爷奶奶级的人都会用支付宝交水电费了，移动支付是大势所趋。虽然苹果公司的Apple Pay和咱们没啥关系，但其一些文明理念还是值得学习的。比如在其官网有这么一段介绍：“苹果不会保存你的交易信息，使用Apple Pay是具有隐私的，Apple Pay不会储存您的交易信息以避免您受到追踪，您最近的消费记录会保存在Passbook中，只此而已。”

笔者一直认为，要想让移动支付真正在国内和谐发展，不管使用什么技术方法，注重用户隐私才是重中之重，因为天知道哪天哪段代码出问题了，导致用户隐私外泄，那么对用户的损害将是无法弥补的。

前些天，支付宝有一个活动，让你可以查看多年间一共花了多少钱，收了多少钱，甚至能查到你的第一笔消费买是什么，在哪买的等等，这很酷没错，但想象一下，如果支付宝一统了国内的移动支付市场（当然这是不可能的），你所有的敏感信息可就都落入人家手中了，想想就肝儿颤啊！

安全是另一点。缺乏安全常识的人喜欢点来路不明的链接，下载来路不明的附件——这样的人太多，而且你永远改变不了他们。尤其现在的“短链接”，让很多以往通过域名判断安全的方法也不好用了，那么哪家能通过技术问题解决这样隐患，尤其是电信运营商如果能担当起保护用户避免被诈骗的责任，那么移动支付的春天就真正到来了。

现在对于一般的用户，尤其是年龄较大的用户，笔者的建议还是把捆绑了在线支付、快捷支付等服务的银行卡与存储大额资金的银行卡区分开来。P

快评

破墙者的攻城锤

■晶合实验室 坏香橙

《玩家一号》，对于我个人而言，这本由美利坚合众国宅男恩斯特·克莱恩所著的小说，着实算得上是“2014年年度推荐作品”之一。虽然从架构、主题、语言特色乃至内涵深度来看，这本小说并没有太多值得推崇的，但这些并不重要——这部作品唯一的卖点就是对20世纪80年代的美国流行文化展开回顾重温，换句话来说，这本书基本上就是为如今进入而立之年的美帝死宅量身定制的。既然投其所好挠到了痒处，那么热卖一番也就算不上奇怪；至于这种广受好评的结果是否预示着当今的西方流行文化已经显露出了颓势……喂，一本娱乐小说而已，没必要那么认真不是吗？

不过，虽然《玩家一号》在技术细节方面展现的元素——沉浸式的虚拟现实装置，托拉斯式的多元化VR网络游戏——算不上什么新鲜亮点，但对于生性敏感的读者来说，只要稍微转换一下思维，依然可以从那些司空见惯的旧梗中发掘出新的灵感。例如说，这部作品提出了一项名为“同步电影”的概念，其实际内容正如其名称所示，玩家通过虚拟现实设备身临其境地浸入某些经典电影的剧情当中，站在主角的立场上尽力准确地还原影片原作的剧情——我知道这听上去有点蠢，但诸位不妨想象一下，无论是化身格里高利·派克与奥黛丽·赫本在罗马约会度假，还是化身“新娘”在石井御莲就餐的饭店中大开杀戒，诸如此类的情节对于广大经典电影的死忠会有多少吸引力？答案想必无需多说。

也许会有朋友说：啊，没错，照着剧本过一把主角瘾确实很好玩，但我就是想标新立异尝试一下不循规蹈矩的路线又该怎么办？请不要误会，举出这个例子的用意并非要强调这项创意有多么出色，事实上，我也赞同“通过不同的抉择让观众体验与原作截然不同的新剧情”要更为吸引人，并且我的思路可能还要发散得更远一些——如果预设的剧本并不是唯一的主线、驱动剧情发展的更多是基于选择分支的因果要素呢？如果复杂的人工智能逻辑所演绎的应激反应也是玩家体验的一环呢？如果参与到这场互动戏剧当中的玩家不止一位，结果又会如何呢？

也许又会有朋友说：如此说来，你所描绘的难道不就是《罗拉快跑》这种实验电影，或者标准的沙盘式高自由度游戏吗？并非如此。和传统的电影艺术相比，这种新形态的互动视觉艺术作品在自由度方面无疑要开放太多；而和标准的电子游戏相比，它的演绎重点恐怕也会从“互动操作的感受”转变为“抉择产生的后果”。显然，无论是经验丰富的电影导演还是业内资深的游戏制作人，面对这种看似与传统手段差异不大实则观众体验天差地别的新演绎手段，势必会感觉无所适从——前者恐怕会头一次认识到那堵让观众老老实实呆在座位上的“第四面墙”是如此重要，后者虽然在营造互动体验方面经验要丰富得多，但对于这种把剧本体验而非互动乐趣放在第一位的新艺术形式，即便是最擅长“电影化游戏”的制作人恐怕也会感觉力不从心。

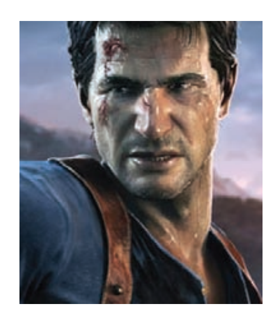


很明显，尽管在表现形式上似乎并无太多革命色彩，但从技术的层面来看，这是一片不折不扣的新大陆，一条全新的起跑线正在所有跃跃欲试——不管你在传统媒介领域中的经验是多是寡——的人群面前逐渐成型。虽然在起跑后的初期阶段肯定不会诞生什么算得上“艺术品”的杰作，但正如早期的电影压根没有所谓的镜头语言，雏形阶段的电子游戏画面也不过是几片闪烁不定的粗糙像素亮斑一样，既然所有的艺术形式都像罗马一样不会在一天之内建成，我们又有什么理由不给这种尚处于孵化阶段的创意概念予以期望呢？

而对于广大的玩家——不，应该是观众——来说，这种全新的视觉互动形式也会让“影评”的概念得到全新的进化：忘掉那些把画面细节彩蛋逐一点明标红的截图日志吧，在这里需要列举的应该是主视角观察的方向和位置；至于那些“做出某项选择会获得哪些道具提升哪些能力”的标准攻略式指南，在这里同样毫无意义——毕竟这不是RPG，人物属性和等级压根就没有意义；相比之下反倒是传统AVG的爱好者可能会感觉更为得心应手，除了发掘线索寻找制作人埋下的伏笔触发新剧情之外，习惯于细细体味故事内容而不是把注意力放在“角色能力”“系统设定”方面的朋友势必会更容易体验到深层次的乐趣，总而言之，能够静下心来体验叙事魅力的玩家/观众这次终于有福了，为他们量身打造的娱乐产品随着技术的进步开始浮出水面，这才是货真价实的渐进式演化，不是吗？

最后，之所以我会选择这个话题作为今天专栏的主题，理由只有一个：尽管看上去属于感性化的艺术创意，但要想让它从理论化作现实，货真价实的技术积累和转化不可或缺——没有能够营造沉浸式体验的虚拟现实设备，单凭传统的显示器材要想制作出能够吸引主流用户关注的互动影像作品几乎是不可能的。正如有声影片的诞生让电影的创作理论发生了翻天覆地的变化，3D技术的发展让游戏的表现力得到一日千里的发展一样，虚拟现实设备很可能会让这些已经形成完整构建体系的艺术形式迎来全新的转折点；或许这一回，我们亲历的将会是一场前所未有的视觉革命。P

通讯·声音
VOICES



我们设计脚本场景的理念是："它能彻底颠覆玩家的期待值并给他们带来情感上的冲击吗？"我们想要利用这样的场景来给玩家带来不断的惊讶和冲击，所以它有可能会很吓人，也可能是规模庞大极富视觉冲击力的。

在Game Informer杂志2015年1月封面故事《神秘海域4》的前瞻中，Naughty Dog就系列标志性的庞大脚本场景在新作中的前景进行了展望。



虚拟实境并不是什么骗人的把戏，第一次接触到Oculus的时候就像是发现了新的信仰一样，有很多人走出来就成为了狂信者。感受移动式VR设备会给人一种触控到未来的感受，就像是科幻成了真，而这仅仅是一个开始。

约翰·卡马克在与《财富》杂志的采访中讲述了他为何离开id Software选择了Oculus，又如何将这家公司和它前途未卜的技术带到如今的业界领先高度。



绝大多数人对于移动应用的价值的理解和印象并不友善，现在的大环境是，一般人会觉得游戏和应用就应该是免费提供大量乃至海量的的内容，而这部分人往往正是那沉默的大多数。

《纪念碑谷》开发商Ustwo的开发总监Neil McFarland针对众多用户对于本作于2014年末推出的付费DLC关卡的口诛笔伐无奈地作此表示。

2014烂爆啦！

我原本以为2014会是继2004和2011年之后又一个大作井喷的经典大年，然而我们实际上得到的是什么呢？Bug遍地的赶工之作，如《刺客信条：大革命》《光环：士官长合集》；宣传与成品不符，让期待已久的玩家无尽失望的3A"大作"，如《命运》《看门狗》。在一个新世代走入正轨的元年，这个市场和这个产业正在走入一个非3A不可，宣传为王内容糊弄的奇特怪圈，预购、特典、DLC、伪F2P等一系列怪相让这个本应精彩的年份化作了失望的终极具象化。

好在，2015看起来很美好，至少我们还有明天。

RIP 2014

2014-2014

未来战争的面貌

把现代战争称作是电子游戏已经是用烂了的老生常谈梗，像什么激光瞄准的步枪啊，带制导功能的“智能”炸弹啊之类的，要么就是美国飞行员蹲在本土的碉堡里用摇杆控制远在万里之外的阿富汗上空的无人机等等。

不过《使命召唤：先进战争》告诉我们，未来的战争还有一点像是在玩《青蛙过河》：游戏里真的有一处地方要玩家穿过车流不息的高速公路，一边躲避着敌人的子弹，一边小心不要被防弹公交车压扁。你看见那边有个人行天桥是吧？对不起，“离开任务区域”。

扑街。

如果战争和游戏很像的话，这个游戏倒的确很像一场游戏式战争的游戏化（你别被绕晕了）。《先进战争》预测未来的战争只不过是一系列游戏机制的现代化大整合，除了有例行公事的走廊射击，还有一点《青蛙过河》，有一点《Jetpac》，一点《马克斯·佩恩》式的子弹时间，还少不了一丁点的《暴雨》来调味。

我是说，开场之后不久的那场军葬上“按F致敬”的提示简直就是QTE狂魔时代的终极大Boss，完美地告诉了大家，这些3A主机大作的“电影范”，实际上“感人肺腑”的不过是玩家在屏幕那一边按下塑料按钮时不经意的一声呵欠。

如果未来的战争就像一个电子游戏——很明显这绝对是真的，你看《先进战争》的开发者们多么卖力地告诉我们，看啊我们有多少资深的军事专家！那么以往战争的故事呢？我得承认，可能跟你一样，我是靠看布拉德·皮特的电影学习以前的战争的



未来的战争不会有真人士兵冲锋陷阵的余地，黄蜂尺寸的武装无人机组成的遮天盖地的虫群才是未来战争的形态，不论是人类，还是巨大的机械，都将没有立足之地。

故事的，比如说我最近就靠他的《狂怒》好好地补了一回二战的历史课……好吧我看的其实是布拉德·皮特开坦克。不过我得说，他的这场战争是不是缺少了一些电子游戏的经验？（下文开始有本片剧透！）在全片的最高潮，布拉德·皮特不知道是哪根筋搭错了，决定开着他的坦克带着他的手下，单枪匹马和一群纳粹单挑。坦克主炮的炮弹打光之后，他爬出炮塔像个纯爷们一样操起.50口径（12.7毫米）重机枪开始扫射。不过接下来的一幕对FPS玩家来说简直是不可理喻：没有哪个德军士兵想到绕到他的背后，给他来一枪。虽然最后他还是不可避免地被一个穿着伪装服的德国狙击手撂倒了。唉，你怎么就不知道千万不要在炮台里呆太久这个硬道理呢？

令我诧异的是，全片最刺激的镜头来自航拍的坦克战斗，这些庞大的金属怪兽努力地挪动着，在一种缓慢的狂躁感中寻找目标。换个角度说，全片视觉上的最高点其实是雅达利2600上坦克模拟游戏《Combat》的现代化表现。我们是不是可以说，这一代玩着游戏长大的玩家已经没法看到这种场面不联想起游戏了？但是不是也可以说，导演的这个镜头是有意为之，这个2D平面的视角足以让很多游戏经验不多的人也产生这种联想。

当然，我们还没有看到哪种媒介能够真正展现未来战争的样貌。不过《先进战争》的制作者们或许有一点是对的：没准凯文·史派西真的会在未来的某一天，戴上自己的面具，天旋地转一番。主要的问题是，这面具真倒是真，太紧了一点。

不过在别的地方，他们可就真的大错特错了。未来的战争不会有真人士兵冲锋陷阵的余地，黄蜂尺寸的武装无人机组成的遮天盖地的虫群才是未来战争的形态，不论是人类，还是巨大的机械，都将没有立足之地。它们会像蝗虫一样吞噬所经之处的一切敌人，听起来有点像圣经。这么说来，动视和它旗下的工作室们可真得再想一些别的点子出来了。这么来说，未来好像也没那么差。P

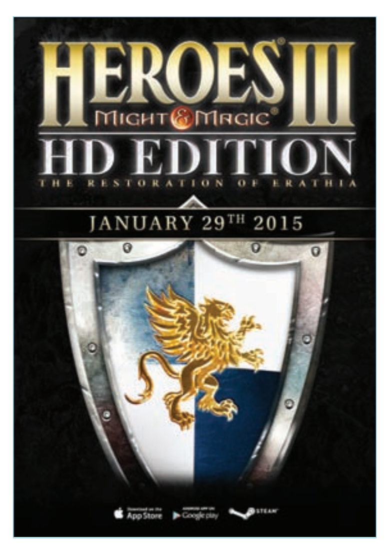
一切归如从前

陆夫人
谁说我黑育碧了，我那叫爱得深沉

为了庆祝2015年《魔法门之英雄无敌》系列诞生20周年，他们将在2015年1月29日发布《魔法门之英雄无敌III》的高清重制版。届时将会登陆PC平台以及安卓和iOS平台。嗯，这就是今天这篇文章的主要部分，不知道诸位看客们对此有什么心理活动？喜悦？愤怒？怀旧而悲伤还是不屑而冷笑？每个人心中有一个想法，这是论谁也猜不到的，但是这里笔者可以告诉诸位的是，此时自己的内心是平静如水的。

是的，平静如水，这是一个玩Turn-based Strategy类型游戏的玩家所必须具备的心理要素，哪怕是面对自己最喜欢的游戏被炒冷饭，也要坦然面对，当然了，这种心态是要从小就开始磨练的。最开始玩的是《魔法门之英雄无敌II：忠诚的代价》，那时笔者总是按捺不住大城堡出高级兵时候的喜悦；等初次玩到《魔法门之英雄无敌III：埃拉西亚的光复》的时候，心里将其和2代对比，那种面对心爱的游戏系列有飞跃级别的提升的心情，别提多激动了：看着65000色的精美画面，近80个兵种，120多个宝物，60多种魔法，也只能反复告诉自己这激动着实不是策略游戏"高手"应有的反应；后来和自己好朋友对战《英雄无敌III》的时候，面对双C，高价卖卷轴，上下船换帽子等非作弊式Bug该不该用十分犹豫不决，用了可以欺负死党，不用害怕他会用，现在回想来真当笑一个当年的不成熟。

得，你看这就是《英雄无敌》系列不同于其他游戏的地方，当你谈起这个游戏系列的时候，各种回忆画面如浪潮般涌向眼前，会让你滔滔不绝跟旁人讲述你在玩这款游戏时候的每个过往，会让你忘记这篇文章本来是要给大家介绍《英雄无敌III高清重制版》的内容。不过很明显的，这次的重制版也正是为了吃我们这些老玩家口袋里面的零用钱而来的，因为笔者实在是不知道运用怎样的口舌去说服现在的年轻人去玩这么一款节奏缓慢的策略游戏。这次的重制主要是画面上的提升，所有的画面内容大部分由育碧成都重新绘制。不论是背景画面还是英雄兵种都比过去有了更高的分辨率，但是除此之外的内容就没有过多的变化了，剧情战役什么的没有更改，操作手法也如以往，好的地方是地图上的一些"小趣味"也仍然保存，坏的地方是当年的双C和高价卖卷轴等Bug竟然全都带着一个都没修复，



这就是《英雄无敌》系列不同于其他游戏的地方，当你谈起这个游戏系列的时候，各种回忆画面如浪潮般涌向眼前。

这个不知道说是为了怀念还是说偷懒……其实就算这些都搬到原始版本里面了也没什么，这还好，然而本次游戏只复刻了《英雄无敌III》的初始版本也就是《埃拉西亚的光复》，后续的《末日之刃》（增加元素族）和《死亡阴影》（增加合成宝物）这两个非常重要的资料片还有一堆塔南作为主角的资料片均没有重制，没有了那些剧情战役，我们就看不到格鲁、特肯和他们的幻影射手及幻影法师；没有了称王称霸的元素族，我们自然也看不到圣龙、水晶龙、仙女龙和锈龙；没有了升级宝物，肯定就没有山德鲁称雄的鬼王披风和诅咒铠甲……这也没有那也没有，这让这个高清版的分量显得有些单薄。万幸官方还是找到了些许弥补的办法，除了有Steam支持的联网让我们不再只有局域网和Hamachi之外（其实早年是有服务器的，不过早没了），这次还精心挑选了许多由玩家制作的遭遇战地图作为特别礼物放在高清版里。当然这个其实是育碧的传统了，早年间育碧做《雷曼》初代时民间玩家就想做地图，然后育碧做了《雷曼：设计师》，让玩家做地图上传，之后又在《雷曼：黄金版》里面选择做得比较好的反卖给玩家……

喔，对了，最后我要给育碧挽回点颜面，之所以这次《英雄无敌III》的重制版只有原版没有《末日之刃》和《死亡阴影》并不是网传的育碧想要捞三次钱，跟出原版游戏一样资料片一次一次卖。他们一开始其实是打算全部出齐全的，只是在2003年育碧从3DO手里买下来《魔法门》及其名下所有游戏后，移交游戏时他们把《英雄无敌III》两部资料片的源代码给弄丢了，这才是他们不能重制资料片的真实原因，所以这里真心希望大家不要错怪了育碧……什么？诸位说后面这个原因比前面那个更不可原谅？ P

大鱼

罗萨

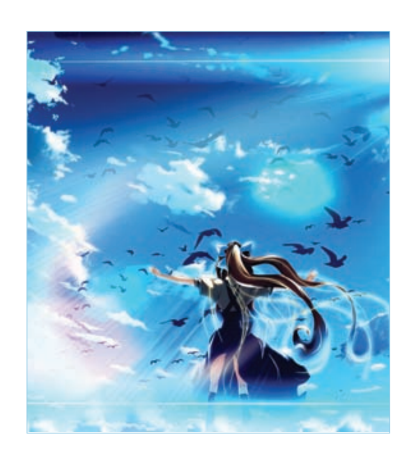
灵感这玩意，经常憋憋就没了

大鱼是我少时的好朋友，他原名单字一个“鲲”，因为《逍遥游》中的一句“北冥有鱼其名为鲲”，我便管他叫做大鱼，这是伴随他一生的称谓，以至于在和老同学偶尔说起这个人时，很多人都记不得他原名叫做什么。

大鱼是个性格很怪异的人，帅!有钱!任性！他老子貌似是市政府的秘书长，就连我们班主任都给他两分薄面。有段时间大鱼的自行车车座下面的弹簧坏了，他平时购买力太强导致那时囊中羞涩，唯一的朋友我又不愿意把钱借给他这个土豪，于是他想到一个办法，就是给车座垫上了一块砖头，这辆自行车非常拉风，每次他风驰电掣般骑到校门的时候，都有人打趣道：“哟，这不是大鱼的砖（专）车嘛”。

大鱼这个人有点狂，平素瞧不起人，我因为文笔不错，偶尔还能在报刊上发表点文章，大鱼高看我一眼。后来有一次班级搞了个自由辩论会，不善言辞的大鱼被吾班一个伶牙俐齿的女生逼成了结巴，我因平时就看这个小妞不顺眼，撸袖助阵，把这个小女说得嚎啕大哭而去，由此大鱼和我成了莫逆之交。

大鱼平时总和我在一起厮混，我上学的时候有个习惯，每天中午都会去书店转一会，大鱼发现了之后，每天中午少睡半小时，也和我一起去书店转转。当时他相中了前台总坐着的一个收银妞，叫啥我忘了，颜可以打8分以上，但人家从来不搭理他。我便劝他少买点“大软”之类的宅男读物，买点时尚杂志什么的，哪个漂亮妞不喜欢装啊。结果一来二往，大鱼还真和人家熟络了，有一次买书，那妞站起来“送”我们一下，从此大鱼便断了对这姑娘的念想，而我也从那时，更加坚定了舔大长腿的重要性。



转眼便到了高考，大鱼一塌糊涂，而我也发挥欠佳，大鱼去了北京一所不知名的院校就读，而我则去了向往已久的古都西安。我和大鱼每个学期都会有交集，因为我要在北京倒车，而且每到这个时候，我兜里的钱往往都是想吃一顿饱饭都很困难的境况，那时候我就十分期盼大鱼的到来。“大鱼，我在西单图书城里正接受文化的熏陶呢，现在我急需你对我进行物质的补充。”

除了这个交集，我们有的时候一个学期也不通一次电话。直到大二下学期，当时无比抑郁的我晚上给大鱼打了一个电话一诉衷肠，大鱼用更加抑郁的声音对我说：“徐君，你说我从北京哪跳下去，别人能够记得我久一些。”听到如此劲爆的消息，我马上就不抑郁了，我说你先别跳啊，跳之前来西安再见我一面啊。

大鱼和我在西安混了三四天，我那时也不怎么上课，每周就是图书馆借上几本书，加上各种体育运动，所以可以有大把时间陪着大鱼转。大鱼是为情所困，我便以情破之，给他讲了讲一些自己泡妞的经历，比如说全校停电溜出去到窗下陪女孩聊天啊、圣诞元旦买上一大堆烟花在教学楼顶放啊等等，我告诉大鱼泡妞除了有钱，一定得有情怀，妞都喜欢有情怀的男人。

大鱼原本也没抱着毕业的想法，于是从西安离开后他就开始旅行，按照我说的，他买了一个微单，每到一个城市就拍下很多照片，洗出最美的一张，在照片的背面写上文字，再求邮递员叔叔阿姨给盖上一个邮戳，挂号信寄回学校给那个女孩，他这样坚持了很久，坚持到什么程度呢。他的微单已经变成了单反，他和我说他的作品都已经有杂志社要用了。我问他妞动心了吗，他说动了，我说你们在一起了吗，他说没有，我问他你悟了吗，他说悟了，过程比结果更有趣，这就是文艺青年的世界。

从那以后又有好久，我都没有和大鱼有过联系，直到有一天我在班级的邮箱里发现了一张从荷兰寄来的明信片，明信片上的画面是羊角村，素有“荷兰威尼斯”之称，上书的文字无非是他已经找到了生活的意义之类的，当然最不能忍的，是这厮在称呼上把“亲爱的徐君”写成了“亲爱的除君”，我愤然给他打电话，却发现电话早已是空号，我给他QQ留言，却一年都没有人回应……

又过了好久好久，有一次我和朋友说起大鱼，他们说你们关系那么好，难道你不知道吗？我便问怎么了，他们就告诉我大鱼已经自杀好多年了。我说了一句：“哦”，脑袋里想了一句话“他终究还是自杀了”，然后就是哭，哭得谁也劝不住。后来我从醉酒中醒了，我看着窗外，太阳从东边渐渐升起，不知道大鱼如今是在科隆或是维也纳或者还是其他什么地方……P

头条新闻

华为荣耀周年庆，发布荣耀6Plus等多款旗舰新品

■本刊记者 魔之左手

2014年12月16日，“荣耀之路”荣耀周年庆暨年度新品发布会在北京举行，荣耀正式公布品牌成立一年来的骄人业绩：2000万部销售量，近30亿美元销售额，近30倍的增长，成为手机行业的“荣耀现象”。同时荣耀发布多款年度新品：荣耀6Plus、荣耀畅玩4X、荣耀盒子。



荣耀总裁刘江峰发表演讲

荣耀6Plus采用仿生平行双镜头设计，有标准版和双4G版两个版本。标准版售价1999元，具有移动4G、联通4G、电信4G三种网络制式可供选择；双4G更有金色版可选，支持移动联通双4G、NFC并具有高达32GB的存储空间，售价2499元；荣耀畅玩4X移动版、联通版搭载首款64位8核麒麟620芯片，最低售价799元；荣耀畅玩4X全网通金色版售价1299元，荣耀盒子则实现超越4K“芯”画质，标准版售价298元。

荣耀总裁刘江峰在发布会上表示，“荣耀品牌还很年轻，荣耀之路也才刚刚开始，未来的荣耀品牌将由用户和合作伙伴一起众筹打造，共同构建荣耀‘朋友圈’”。刘江峰介绍，荣耀品牌2015年的预期目标是实现4000万销量和50亿美金销售额；而2016年，荣耀品牌将冲刺100亿美金。

2014年荣耀在构建生态链的过程中硕果累累，如荣耀酷开互联网电视，遥控大疆无人机等案例，未来将引入更多战略级的合作伙伴，扩展荣耀生态圈。本次推出的荣耀钱包与银行全面合作，支持多种支付方式，可实现1秒快速支付，提供金融级的支付安全环境，更有独家的“惠生活”等折扣服务。另外，荣耀6Plus还推出全球免费WLAN解决方案，在国内运营商网络的700万热点基础上，新增商家（麦当劳、星巴克、海底捞等）WLAN专享专用，海外则覆盖全球120多个国家的百万热点，让用户在海外也使用免费WLAN。P

数码风

京东与英特尔合作，让线上购物身临其境

2014年12月17日，京东与英特尔在京签署框架协议，宣布全面展开战略合作，联手通过技术创新全面提升互联网用户体验。双方将共同建立“京东英特尔联合创新实验室”，在推动技术创新、提升用户体验和建设企业级产品电商平台三个方面展开深入合作。其中涉及到在京东产品中应用英特尔实感技术（Intel RealSense）、共同布局智能硬件产业链、在基础架构领域深度技术合作、联合开发定制服务器等合作内容。

京东和英特尔向到场媒体和嘉宾详细演示并讲解了英特尔实感技术，虚拟试衣试戴、智能云平台以及定制服务器原型等创新产品技术，展示了双方技术合作即将产生的无限可能。此次京东与英特尔达成技术合作，可望让更多先进技术落地生根，提升整个行业的技术水平，也是英特尔在中国电商领域寻求合作伙伴的上佳选择；而英特尔一直非常重视中国市场，也可以从与京东的合作中获得大量一线反馈，不断提升技术水准，并拥有了强大的企业级产品合作伙伴和推广平台。此次强强联手的合作，必将为电商领域打造全球最先进的体验平台，提供崭新的参考模式。

开启智能老人机时代，nibiru土星一号T1发布

2014年12月11日下午，电商品牌nibiru在京召开主题为“用星陪伴”新品发布会，正式发布一款专为老年人打造的智能手机——土星一号T1。土星一号T1是一款搭载Android 4.2系统的智能手机。整个手机的界面进行了定制化设计，使用超大图标和极简操作模式。并添加非常有特色的脸谱联系人，拨打电话不需要在通讯录里艰难的寻找名字，直接看照片就能拨打电话。同时，T1内置了放大镜和助听器功能，支持一键回家和SOS一键回家等专为老年人设计的专属功能。



nibiru产品经理表示，老人机真正的购买者都是年轻人，很多时候并不知道老年人到底需要什么功能，土星一号在研发阶段进行了大量调研，也许大家认为他们只需要打电话发短信，其实现在很多的老年人也希望能用到适合他们的智能手机。nibiru土星一号T1还带来让人惊喜的“诺亚方舟计划”，不需要在另外花钱购买意外保险，就能得到完全免费的售后使用指导和保修更换服务。

头条新闻

2014 AMD中国网吧大会在京召开

■本刊记者 魔之左手

2014年12月10日，AMD公司举办了以“独具匠心 引爆游戏”为主题的2014 AMD中国网吧大会（AMD China i-Café Conference）。AMD在本次大会上发布了一系列为网吧量身定制的最新技术。其中，针对网吧进行全面优化的最新版驱动程序是这次大会的重点之一，这些全新驱动包括基于Windows 7系统的AMD 催化剂Omega驱动（AMD Catalyst Omega）和基于Windows XP的AMD统一版网吧专用显卡驱动(AMD I-CAFE UNIFIED DRIVER)。它们的推出大幅优化了网吧硬件平台的整体效率，使网吧业主获得更加优质的使用体验，同时提供更好的兼容性，并简化网吧管理员的调试时间，降低网吧维护成本和技术门槛。



潘晓明先生对AMD网吧战略充满信心

AMD同时宣布了与“驱动精灵”软件推送平台的合作，这也成为网吧业主关注的重点，AMD大中华区渠道副总裁梅晨与驱动精灵研发总监赵晨一同启动合作仪式，AMD通过驱动精灵成熟的软件推送平台和庞大的装机量与月活跃用户量，可以在第一时间将AMD发布的最新硬件驱动推送给网吧业主和硬件用户。

另外，AMD与富士康联合发布了采用AMD最新推出的低功耗版八核FX8300处理器与R9 270/R7 260X的富友万得网吧定制机，并在现场展示了多款针对网吧的软硬件解决方案和代表前沿应用的高科技展区，包括Eyefinity宽域3屏×4K显示技术、虚拟现实游戏眼镜、TrueAudio、FreeSync与Mantle API等。

AMD全球副总裁、大中华区董事总经理潘晓明先生表示：“网吧行业是国内PC市场的重要组成部分，AMD将高度重视并推动其相关产业链的健康发展。通过召开本次中国网吧大会，我们希望更多的从业者更加了解AMD卓越的研发实力以及强大的产品规划。AMD今后将继续为网吧提供驱动与硬件平台的组合优势、并全力营造强劲的游戏生态系统，专注为网吧业务提供支持。”P

尼康携手“人像摄影十杰”评选盛事

2014年11月24日，由人像摄影杂志社主办的第八届全国人像摄影十杰评选活动在北京隆重启动。作为此次活动的战略合作伙伴，尼康影像仪器销售（中国）有限公司（以下简称尼康）董事长兼总经理金子博明、董事副总经理北端秀行出席了该活动的启动仪式。



作为战略合作伙伴，尼康将为本年度评选出的“人像摄影十杰”摄影师每人提供一台全画幅高端数码单反相机D3X，并以高端数码科技全力支持他们在未来取得更高的成绩。同时，由于在本年度首次引入了网络投稿、网络评选的新模式。将首先通过十杰评选官方网站面向公众进行网络公开评选。因此，尼康还将为参与网络投票的广大网友提供15台最新款可换镜数码相机尼康1 J4作为抽奖奖品，鼓励更多的人来关注并支持人像摄影行业。

QQ浏览器新版发布，李易峰与粉丝大玩弹幕

2014年12月8日，QQ浏览器新品发布会暨李易峰弹幕派对在北京航空航天大学举行，QQ浏览器正式发布手机QQ浏览器5.5版，推出视频弹幕功能，紧密贴合年轻人群的视频互动潮流，令手机浏览器用户可以在移动端享受吐槽乐趣，品牌代言人李易峰亲临现场与浏览器用户进行大屏幕弹幕互动。同时，由李易峰演唱的QQ浏览器品牌微电影《选择》全片及主题曲《我要的现在就要》MV也在发布会上一同曝光。现场，腾讯移动互联网事业群市场部总经理乐露萍分享了QQ浏览器基于90后用户所提出的“我要的现在就要”的品牌理念，并表示李易峰就是QQ浏览器所倡导的“勇敢追梦，不断前行”价值观的最佳代表。



QQ浏览器领导与李易峰合影

头条新闻

索尼国行PS4/PSV发布会，预约启动

■本刊记者 Monitot

索尼PlayStation于2014年12月11日下午五点在上海正式召开国行PS4及PSV发布会。会上织田博之（SCE亚洲总裁）宣布了PSV国行供应黑白两款机型以及8～64GB容量的储存卡，并将在中国大陆地区75个城市开设90个维修站。灵游坊、联众游戏均在合作开发商之列。



索尼发布会现场

国行PSV和PS4的发布阵容包括TK社的《真三国无双7猛将传：完全版》《讨鬼传：极》，育碧的《雷曼：传奇》《特技摩托：聚变》，SE的《最终幻想10/10-2高清重制版》，原创国产游戏《南瓜先生大冒险》《千姬变》，椰岛游戏的《小小白日梦》，灵游坊的《影之刃：蜃楼》，完美代理的《星际战甲》(WarFrame)等等。添田武人（SCE中国负责人）发布会全程三次强调“审批”在中国游戏业务中的重要性，只字不提国行的锁区问题。最后由织田博之公布售价，PSV套装(含8G记忆卡)1299元，最先购买的1万人将获得《小小白日梦》的免费兑换代码，保修2年。PS4电脑娱乐机标准版人民币2899元、含摄像头与直立架的套装人民币3299元。首发购买可获得《九阳神功》和《南瓜先生大冒险》优惠代码。保修期为两年。此外还会推出《九阳神功》同捆套装。最后公开首发限量中国龙纪念版，PS4版为一个带有龙图案的保护壳，PSV为一个龙图案的保护包。

PS4与PSV的预约已于2014年12月12日0点启动。P

游戏圈

苹果推欧盟地区14天无条件退款政策


该政策给了玩家给多体验游戏内容的机会

2014年12月30日消息，苹果在欧盟上线了一项新的14天内无条件退款政策，该政策指出目前任何欧盟的消费者可以在14天内无条件取消通过iTunes、App Store以及iBooks购买的订单，但是已激活的iTunes礼品券并不适用这一条款。这项条款同样适用于ios游戏，这也意味着只要你在14天内拥有游戏的免费试玩权。

不过，本政策目前仅限于欧盟国家，诸如德国、法国、英国用户可以享受到这一福利。而在美国，用户购买了数字内容之后是无法要求退款，苹果只会在消费者发出申请时考虑是否退款。

蓝港互动今日在港交所创业板上市

2014年12月30日，国内移动游戏研发商与发行商蓝港互动在香港联交所创业板挂牌上市。蓝港互动今天开盘报9.81港币，较发行价上涨0.1%，市值约为36.3亿港币。当日上午，影视娱乐明星吴奇隆与蓝港互动董事长王峰，以及公司高层等一起进行了现场的敲钟仪式。

根据蓝港互动公布的信息显示，上市发售价定价为9.8港元，以此计算公司本次IPO净融资将超7.2亿港元。基础投资者方面，ABG II-LineK Limited(汇桥资本)及富邦人寿保险股份(Fubon Life Insurance Co., Ltd)已分别认购1,187万股及2,374万股，合计共占国际发售股份总数约48.89%，及占全球发售完成后公司已发行股本约9.63%。



蓝港互动在香港联交所创业板挂牌上市

头条新闻

WCA2015媒体记者专访会：“全民化、竞技化”的电竞赛事

■本刊记者 XxisBacK

2014年12月25日，WCA2015组委会发言人茅侃侃在北京召开了媒体记者专访会，并在会上回答了WCA2015基本赛程安排、项目选取等问题。



专访会上的茅侃侃

由银川圣地国际游戏投资有限公司、环球新闻出版发展有限公司和GTV游戏竞技频道共同主办的世界电子竞技大赛WCA 2015将于2015年4月正式开启。2015年的WCA赛事由总决赛变为覆盖2015全年的联赛制。在比赛项目的选取上，本次赛事将有16款游戏成为WCA的正式比赛项目，包括了端游、页游、手游、主机游戏以及具有“全民性”的棋牌类游戏。赛事奖金上，WCA 2015奖金池数额将达到1亿元人民币，相较于2014首届WCA的奖金翻了4翻。茅侃侃提到之所以数倍增加赛事总奖金有两方面的考虑，首先目前国内国际电竞赛事，尤其是各竞技游戏厂商主导的单项赛事奖金持续攀升，这在客观上推动WCA总奖金池的快速增长，另一方面，WCA 2015赛事规模的扩大，奖金发放也与赛事赛程紧密挂钩。

WCA 2015的主题是“全民化、竞技化”，在推动电竞产业发展，打造综合赛事的同时也希望能吸引更多人的亲身参与。WCA 2015的最大特色是全年联赛制、赛事全球化和项目全民化。茅侃侃表示手游和页游的加入可以大幅度降低电竞比赛的门槛，让更多的人参与到比赛中来。此外WCA赛事的全球公开赛体系不设门槛报名，也保障了赛事的全民化战略开展。P

鬼泣正传回归，CAPCOM研发《鬼泣5》

《鬼泣》系列经历过商标续订后，《DmC：鬼泣最终版（DmC Devil May Cry：Definitive Edition）》和《鬼泣4：特别版（Devil May Cry 4 Special Edition）》也登陆了次世代Xbox One和PS4平台。近日《鬼泣》系列续作《鬼泣5》也终于公布了正式消息。



CAPCOM在今年会公布一款重磅新作

根据日媒的最新报道，CAPCOM第四开发部长小林裕幸在接受采访时表示，《鬼泣》系列续作将和《鬼泣4：特别版》将一起在2015年发表！“在2015年7月即将迎来《战国BASARA》的十周年纪念，相信到时候会掀起一番热潮，除此之外，万众瞩目的《鬼泣4：特别版》和《鬼泣》系列新作《鬼泣5》也将在2015年发表。”

CAPCOM制作人杉浦一德表示：“CAPCOM在2016年的作品很多，公司将会全力以赴确保这些作品能在2016年推出，并且会在2015年1月公布一款重磅新作。”小林裕幸补充道：“2015年会有一系列被大家期待已久的作品将公布。”相信届时《龙之信条》和《鬼泣》的系列新作都会位列其中。

《古剑奇谭OL》12月26日首测，确认时间收费

由上海烛龙工作室打造的3D仙侠客户端网游《古剑奇谭网络版》正式宣布将于2014年12月26日展开限量封测。本次测试中共有四大职业：御剑、妙法、天罡、斩风。结合《古剑奇谭》系列游戏的剧情，给玩家新的游戏体验。

同时，游戏的发行商Gamebar也表示，《古剑奇谭OL》的收费模式将采用时间收费。一方面目标用户可较好的体验IP本身;另一方面，也可以令玩家在追求剧情的同时，对于产品本身的平衡更加敏感。

《神庙逃亡》发布虚拟现实（VR）版

在2014年夏天，《神庙逃亡》系列开发商Imangi曾宣布，将推出支持三星虚拟现实设备Gear VR的《神庙逃亡》版本，名为《神庙逃亡VR》。目前，《神庙逃亡VR》已正式发布，玩家也有机会感受到真正“第一视角”的跑酷体验。

《神庙逃亡VR》的基本玩法与《神庙逃亡》一致，所不同的是，玩家要做的是从神庙偷走神像后，在冰雪山谷中躲避大猩猩的追击，一路逃跑。另外，玩家在躲避一些障碍时，将用到“头部操作”。不过，中国玩家想要体验，可能还需要再等待一段时间。《神庙逃亡VR》目前在美国发布，登陆其他国家和地区则至少要等到年后。而Gear VR的售价是199美元，但目前仅支持和三星Note4连接使用。



梦想的光明与黑暗
独立游戏制作人的生存现状

■北京 大猫咪F

引子 狼、猎豹与独立游戏开发者

“如果把游戏产业比作生态圈，你觉得独立游戏开发者是什么物种呢？3A大作开发者又是什么物种呢？”

回答1：

“按照草原地带来看，3A是狮子，山寨公司是鬣狗，Indie是猎豹。”

回答2：

“3A是训练有素的狗群。Indie是狼。中国幕后黑手们，是特么的Fallout里面的Master，就喜欢捉狼，然后变成变异狼。”

以上是笔者与本文提到的两位独立游戏开发者的对谈实录。狼也好，猎豹也好，都是生存能力极强野生动物，都生活在竞争激烈、保暖无定的环境中。这样的比喻，反映了独立开发者对自身的认知：从狼与猎豹的比喻中，我们可以看到一种生存的焦灼感。在独立游戏逐渐成为一种现象而受到关注的今天，本文试图通过两个案例，由小见大地展现独立游戏开发者的光荣与梦想，同时揭示他们为了生存搏杀的艰难之路。



独立梦想家们独立创造了休闲游戏类型，唤醒了沉寂多年的游戏类型如策略、冒险和益智游戏，并且创造了全新的概念。独立游戏促进了技术成熟，使更多打动人心的游戏得以诞生。独立游戏是唯一一种同时满足了游戏鉴赏家、休闲玩家和革命者的游戏。”

——Andy Schatz, Pocketwatch

随着独立游戏这个名词被炒热，越来越多的游戏被生拉硬拽到独立游戏的阵营中。因此，理清它究竟是什么，不是什么，就尤为重要。独立游戏最初是为了区别于商业游戏而提出的，随着影响与规模逐渐扩大，〞独立游戏〞这几个字的含义也越来越丰富，甚至到真正的独立游戏开发者都不愿意使用这个词的地步。

为了方便讨论，本文中所指的独立游戏是制作者能够把控游戏开发方向，并且带有个人色彩的游戏。独立游戏一般由1～3人团队制作，但制作人数并不是判断独立游戏的标准。如果一款游戏的开发是由投资人主导而不是游戏制作者主导的，而且制作出的游戏与现有的商业游戏一样，是为了大多数人而设计，不带有任何制作者的印痕，那么无论它的团队规模有多小，它都不是独立游戏。从这个角度来说，《仙剑奇侠传》由于带有强烈的姚壮宪个人色彩，而且开发过程贯彻了姚壮宪的意志，而可以视作独立游戏。Journey虽然由索尼投资，但它仍然保持了陈星汉的风格并且由陈星汉主导开发，也属于独立游戏。而至于反例，最近炒起来的几个独立游戏究竟是否属于独立游戏，读者可以自行判断。

那些“一辈子游戏人生”的人

至少在西方，目前活跃着的独立游戏开发人主要是75后和80后。这和电子游戏发展史直接相关。作为第一批由电子游戏陪伴成长的人，在成为游戏设计师之前，他们首先是玩家，而且是经验丰富的玩家。这是随着马里奥、洛克人、坦克大战成长的一代人，对于他们，游戏不是简单的消遣，而是生活的一部分。游戏的记忆和成长的记忆，对他们而言，是重合的。而他们玩过的游戏越多，他们的游戏素养越完整，他们就越对圆滑的、以满足所有人的需求为目标的商业游戏不满。对于能够感受到不满的这些人，在这个游戏制作工具越来越丰富，技能也越来越容易从网上习得的时代，从玩家到独立游戏开发者也许只需要一个契机。也许不少怀揣梦想的学生能从下文提到的蔡谨聪的开发经历中受到激励，迈出独立游戏人的第一步。

不过，做一个独立游戏人并不容易。与制作商业游戏的公司不同，独立游戏制作人以自己的名义发布游戏，以个人面对一款游戏的成败，个人承担粉丝在网上和现实中的各种期望和攻击——换言之，个人承担游戏带来的风险与机遇。独立开发者周鲁，在经历了〞光荣与梦想〞之后，也体验了月亮背面的阴影。

游戏的光荣与梦想“在云海上航行，不追逐世界与潮流，让想法不受拘束，让梦想化为现实。为玩家的心灵带来更纯粹的快乐、感动、盼望……我因此而命名我的工作室为云海航行。”

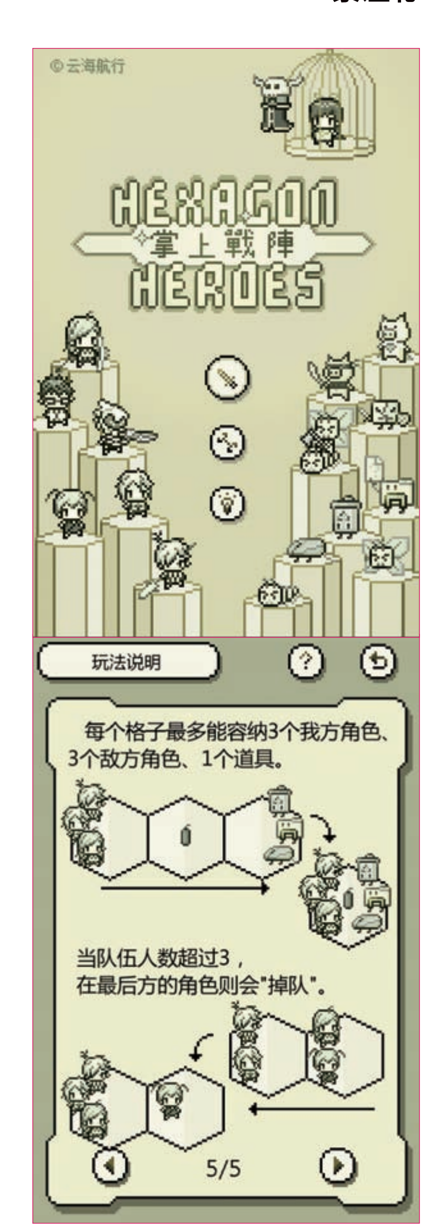
——蔡谨聪

蔡谨聪，基督徒，《掌上战阵》《次元树之战》制作人。这两个游戏虽然目前还影响不大，但在独立游戏圈的同好间却好评连连。

“我想做游戏，是高三的时候。”现在仍以学生身份在日本开发自己游戏的蔡谨聪，这样回顾他的独立游戏开发之路。（以下为蔡谨聪自述）

真正开始下决心以后要做游戏，是高三。那时候觉得玩不到自己心目中的好游戏，所以就决定干脆自己做。进了大学之后，学校有一个搞ACM编程竞赛的老师忽悠我说，你程序牛了，以后想怎么做游戏就怎么做游戏。然后我就跟着他去搞编程竞赛去了，我很投入地搞了1个月（很累的，毕竟是竞赛，天天早起就是写算法题），后来精神几乎崩溃，每天就是感觉想吐，后来才意识到，我压根就不是一个做程序的人。那时候遇到了一位老师，他也是一家IT公司的总经理。他很多想法都和我有共鸣，我们都希望透过做出更优秀的游戏来改变中国网络游戏的大环境。我意识到了一件事情，‘做游戏’未必需要编程，我可以做一名策划。后来有个机会看了一下他们公司写的游戏策划案。我当时虽然一本游戏设计的书都没看过，但也看得出他们的策划案有多么地令人难过。我实在忍不住了，就拿他的策划案做了个改良版。后来，他们意识到他们还没有具备做MMORPG的能力，所以项目就这样放下来了。但是他很欣赏和肯定我的努力，说要给我报酬。我就说，我想去买些游戏设计的书。他给了我200块，我就去买了Adams的《游戏设计基础》。结果，看了没多少章，就意识到自己是井底之蛙。当时书上几乎每一句话都刺痛我的心，让我明白我对游戏开发的理解和认识，还有思维方式，都完全是一个外行人。从那时候起，我就走上了游戏设计的这条不归路。但是，一方面是不知道要怎么着手开始开发，另一方面自己行动力也不强，大一就因为无法面对学习的压力（我想去学游戏，但是又被各种不喜欢的作业和课程缠身）产生了恶性循环。状态越来越差、无法面对学业的我，决定要休学一年。但就在那时候我信了基督，获得了面对困难的力量和面对未来的希望，就咬着牙，决定不休学了。很苦地去复习考试，然后挂科，假期继续复习，补考。第二个学期，隔壁的宿舍本来那些大四的师兄搬走了，搬来了同班的另外几个学生，然后其中一个就是我现在的程序邱嘉伟。我们一拍即合，就开始真正地做游戏了，我们组成了“云海航行”这个团队，我也没有后顾之忧地转职做纯策划了。幸好没休学，感谢上帝。在云海航行诞生之前，也就是我刚信基督的那个大一的暑假，做了一款很简单的弹幕游戏（大一的时候），素材还是抠别人游戏的图，那也是我大学最后一次认真地编程了。这个简陋的打飞机游戏虽然没什么太多的亮点，但它是我做的第一个游戏，是一个重要的里程碑，代表着我从嘴上说“做游戏”，到真正的做游戏。整个大学阶段，都是以边做边学为目的，所以最后做出来的基本都是半成品。当时想得太多，游戏项目开得都很大，结果没有一个可以做得完的。结果，真正做到能玩的状态的游戏，没多少个。在这个过程中，自己颓废过（不想学习不想做开发），和团队的人吵架过，好几次想着就这样解散团队不干了，但最后都因为对游戏的爱而没有放弃。前年10月份左右，连续经历好几件事情：看了《游戏改变世界》这本书，玩了《Flower》，看了《独立游戏大电影》，第一次去了GDC-China，又因为GDC而接触到国内的独立游戏圈。在那之前，一直有一种很强的孤独感在自己心里，身边喜欢游戏的人很多，做游戏开发的人也有，但是就是谈不到一块去。但在GDC遇到的那些独立游戏开发者们，久违地聊得超尽兴，一下子找到了组织的感觉。

随后，蔡谨聪就做了《掌上战阵》和《次元树之战》。

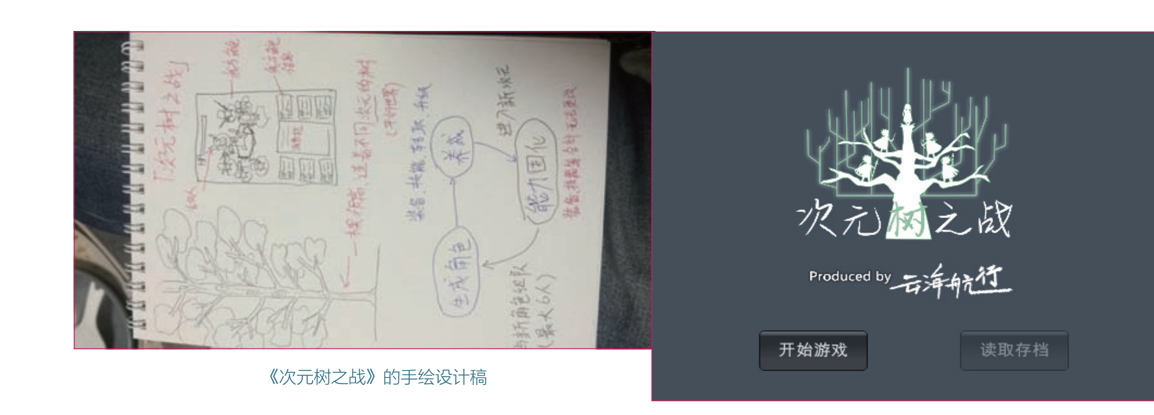


蔡谨聪制作的《掌上战阵》

和蔡谨聪的经历相似，很多独立游戏人一开始都是玩家，也都曾为了非常个人化的目的开始做游戏。过往的游戏经历，就像数亿年前的树木一样，在潜入地层之后，在他们心中蕴酿着创造力，等待有朝一日能够井喷而出。然而，将这些创意从心中提取到纸面上，或者使这些创意成为真正的游戏，每一个环节都会由于信息不对等、资源匮乏、无人指引而使开者饱受挫折，甚至半途而废。蔡谨聪是幸运的，他以信仰的力量克服了心魔，有机会遇到能够激发他认清自己前进道路的关键人物，也有机会在良好的学习环境中习得所需的知识。很多独立游戏开发者还要在生活与生存间苦苦挣扎，支持他们的唯一动力，只有对游戏的爱。不过，近年来逐渐火热的独立游戏开发活动，也许会使更多独自挣扎的独立游戏开发者找到属于自己的社群，找到独立游戏的资源以及属于自己的表达方式。每年GDC下设的IGF（独立游戏开发节）以外，不少有影响的国内独立游戏开发者也开始组织独立游戏沙龙或gamejam，为indies提供社群支持。北京的傲逆软件、上海的椰岛工作室都是其中翘楚，曾活跃地组织过不少活动，南京的像素狂人、广州的壕游戏等也在蕴酿各地自己的独立游戏沙龙。GA游戏教育、DiGRA（电子游戏研究协会）等机构，也都是为独立游戏活动提供资源及支持的生力军。这些活动，配合上随着越来越多将注意力转向独立游戏的媒体报道，也许能够开始缓解上述困境。我们也许已经站在了独立游戏时代的入口处，并会在接下来的若干年中见证中国独立游戏逐渐起飞。

大环境已经变得更好了，主机解禁展示了政府对游戏潜力的认识与重视。而随着Steam模式的逐渐推广，无论是微软、索尼或是任天堂，都在各大主机平台上推出了专门针对独立游戏的模块。苹果App Store更是独立开发者起飞并且为大众所知的火热渠道。这一切赋予了独立开发者更多机会，以更便利的方式发布自己的游戏并获得收益。技术条件也更有利于个人开发者了，html5也好，苹果的swift也好，还有老当益壮的flash，都降低了开发的门槛与玩家接触游戏的门槛。而Unity、UDK等引擎现在也以更低廉的价格向玩家开放，使制作3D游戏更为便利。橙光、game salad、Construct2等工具的普及，也使越来越多非硬核玩家能做出自己理想中的游戏。

国外独立游戏创造的巨大价值，为越来越多想做独立游戏的人提供了除了梦想以外的经济动力。Limbo赚了800万美元，Castle Crasher，2.5亿美元。我的世界（Minecraft），4亿美元。这些数字也许并没有3A大作创造的产值惊人，但平摊到制作游戏的几个人身上，还是一笔不小的资产。Super Meatboy发行一周后，赚回了开发者一年的生活费；这个大卖超过一百万份的游戏，使Tommy还清了父母的房贷，也使Edmund有钱去购买妻子梦寐以求的斯芬克斯无毛猫（附带新房一栋）。做自己喜欢的游戏，同时还能养活自己和家人，这个玫瑰色的事实简直超越了所有独立游戏人最好的梦境。



《次元树之战》的手绘设计稿

“其实《独立游戏大电影》里面的那些主角们，在某种意义上，是残疾人。因为他们没有办法很好地去表达自己的想法，很奇葩地活着，甚至没有办法融入一个正常的社交圈或公司。所以对于他们来说，做游戏就是唯一的表达方式。当然，他们确实是，但其实我主要是在说我。对我来说，有一些深刻的体验。那些经历，我深刻地体会到语言无法表达出我的感情，那时我脑海里的就是游戏的画面、游戏的玩法。其实我也很不确定别人玩这个游戏时能否体会到我的感受，有时候想一下，觉得自己很蠢，因为我觉得如果是其他人做了这么个游戏，我只会觉得莫名其妙……我看到了一些很成功地用游戏表达自己情感的例子，《flower》《ICO》等等。但是其实，玩家们是否能体会我想表达的情感，在这个议题上并不是最重要的。重要的是：我想用游戏来表达。比起成本更低、风险更小的‘语言’，我就就就是更愿意使用‘游戏’这种形式。似乎也没什么很理性的理由，这……是心中的呐喊吧。”

——蔡谨聪

那么，赶快去做你的独立游戏吧，还等什么？也许，还是先等一下为妙。

也许所有独立游戏在开始制作的时候，都是玫瑰色的英雄冒险，有光荣与梦想，也看得到远方黄金的大陆在召唤。有关梦想与爱与努力的故事，我们已经听过很多了。但冒险不光是靠热血，主角会遭遇怪物，会遇到低谷，也会遇到武器太弱、补给不足与同伴背叛，甚至会对自己作为英雄的身份产生质疑。

FEZ的开发者Phil在游戏最初展示版本取得了一系列奖项之后，被当作独立游戏界的明星追捧，收获了各方关注。但关注未必都是正面的。事实上，它成为了Phil的噩梦，也将他的独立游戏之路带到了月亮的背面。为了精益求精地做出自己梦想中的游戏，Phil一再推翻已有的设计。材质、纹理、地图，一遍又一遍推倒重来了至少三次，造成游戏发售时间一再推迟，由行业的骄傲变成了毁灭公爵式的戏谑对象和玩家的攻击对象。人们开始在论坛发帖催进度，怀疑FEZ是否真能完成，质疑Phil本人的能力，甚至到了人身攻击的程度。

面对这一切，Phil很感慨地说“我想，这就是做独立游戏该付出的代价。”他开始看到做独立游戏不那么理想的部分，不仅因为有可能失去资金，也因为当失败时，根本没有退路可走，没有一个可以接住开发者的缓冲垫。与商业游戏的小组不同，独立游戏开发者押上的是自己的名声和前途，他们以个人的身份承担风险，面对攻击。



《东京玩具箱》的独立开发者自我满足的游戏被玩家吐槽

如果说，做独立游戏为开发者带来的好处，做3A大作同样都能实现，而且还有公司作为稳定的大后方提供源源不断的资金支持，那么独立开发究竟价值何在？也许是自由？尽管独立游戏精神的内涵越来越复杂以至于哪怕是开发者们都难以取得共识，但自由地做自己喜欢的游戏仍是驱动他们承担风险，为自己的游戏全情投入的心理支柱之一。

真的是如此吗？
独立开发者真的享有无限的自由吗？

实际上，独立游戏及其开发者的困境之一，正是如何把自我满足的大写的“我”转化成具有普遍性的大写的“人”。讲述独立游戏开发者故事的漫画《东京玩具箱》的这幅图生动地描述了这种窘境。此外，由于开发资金吃紧，很多独立开发者也需要接不少外包的工作，或是做一系列没有兴趣的工作，来换取开发资金。这是一种自由的悖论。许多独立游戏制作人，就像漫画中呈现的情况一样，拥有了大量的自由时间之后，却要为了维持住这种自由的身份，而做更多无关的事情。那么，Indies的时间至少是自由的吧？未必如此。为了别人的事业打拼还能分出上班和下班时间，为了自己做游戏则几乎占据了所有的时间。《东京玩具箱》中的独立开发者常年穿着运动服，睡在工作室内，改起Bug来没日没夜。这一幕固然有些夸张，但加班却是Indies的日常。单身的开发者还好，有家有口的开发者则还要面临家庭与事业的两难处境。即使能获得家人的理解，内心的愧疚和引发的迷茫也很难平复。

哪怕历尽千辛万苦，游戏做出来了，也不代表麻烦就结束了。做独立游戏就好像在钢丝上起舞，每一步都充满了颤悠悠的不确定性。有些时候，出问题的可能是发行渠道。大平台和小开发者之间的力量悬殊，总是会给独立开发者带来麻烦。Tommy和Edmund本来计划跟着XBOX的一次主要更新直接上市，结果由于种种原因，过了近十天他们的游戏才出

现在XBOX市场上。Tommy绝望地抱怨道“你与微软根本不是一个量级的，他们才不会在乎你和你的游戏。”有时候，这种力量的差别可以通过机制来解决，比如Steam的绿光项目：通过让社区成员投票，选出值得进入商店售卖的游戏。比起和大公司的一两个负责发行的工作人员沟通，这种民主的做法似乎更公平。但这种做法同样有负面效果，首先，是开发者必须考虑到社区人群的爱好，并在“大家喜欢的”和“自己想做的”之间做出妥协和权衡。很多时候，都是前者取胜。这使得许多真正具有个人表达色彩的独立游戏都出现在独立游戏节或者gamejam上，而玩家能在大发行渠道买到的独立游戏，很多玩起来和商业游戏的区别并不大。其次，是独立开发者必须在时间和预算已经很有限的情况下，再在宣传上下功夫，以避免自己的游戏被埋没。作为2～3人主要由程序和美工组成的小团队，要完成这种对宣传技和舆论引导要求比较高的工作，实际上是很困难的。

那么，倘若一个游戏成功发行了，销量也不错，是不是就意味着成功了？

答案仍然是不。对于商业游戏来说，销量好是游戏的成功的一大标志。但独立游戏由于具有自我表达的性质，其成功的标准比赚钱要更复杂。以"超级肉肉哥"为例，Tommy和Edmund希望游戏能够赚钱，能供他们养家，但这一点并不是最重要的。重要的是“能做出12岁的自己热爱的游戏”（超级肉肉哥），是“通过一个游戏把人带进我5、6、7岁时的心灵里”（Aether）。当你试图通过做一个游戏来进行自我表达时，你最关心的，是这种自我表达的效果——也就是玩家有没有真正理解你的游戏。

这是令Braid的设计师Jon最难过的事。他追踪着网上每一条有关Braid的评论，甚至被人誉为“无处不在的Jon”，而他的目的不过是对每一个没有真正理解这个游戏的人做出回应。最令他沮丧的不是对游戏的攻击，而是赞誉：“我以为游戏会为我和玩家提供更好的交流渠道”，但实际上，他所渴望的理解却没有到来。

巨大的精神压力和不安全感，长期与世隔绝进行开发以及缺乏社交带来的生理和心理问题、以及缺乏理解带来的挫败感，使许多独立游戏开发者都与抑郁症及各种精神问题相伴。

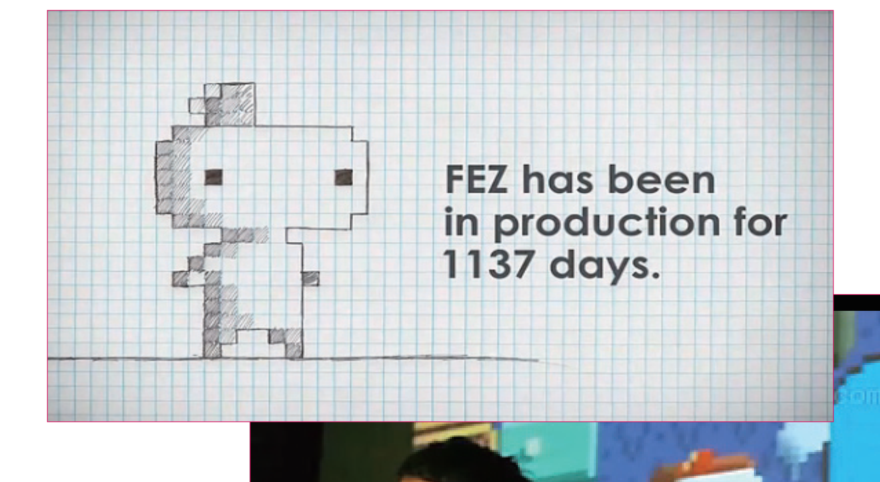
所有《独立游戏大电影》里面的角色，你都能闻得到这种抑郁的气息。Edmond还好些，因为他有家。所以其indie是可以做的，只是项目绝对不要超过18个月。超过了之后，就会全线崩溃。”国外的独立游戏开发者至少可以在社会福利比较优越的情况下做开发，哪怕精神崩溃了，治疗时也能拿到一些国家的补助。而国内的许多独立游戏开发者连医疗保险都没有。这也是我们不得不很无奈地强调的一个“中国特殊性”。尽管国内外独立游戏人的追求可能是相似的，但生存环境却是很不同的。刨去健全的行业环境、对知识产权的法律保护以及游戏素养和游戏资源等等不论，在国外，有良好的福利环境来支撑理想，而在国内，却常常要在野蛮生长换取生存机会与达成理想之间做出取舍。

“人”的位置

从本质上来说，独立游戏是一种由玩家来进行开发的游戏。独立游戏之所以能成为或者接近于一种艺术，也是因为它具有“人”的气息，能够体现出作为个人的开发者的个性特征、爱好与心理。

以流水线的方式制作游戏，制作者都是高度专业化的螺丝钉，被束缚于“数值策划”“3D游戏特效师”“游戏美术角色模型师”“游戏动作特效师”等等标签之下，被当作提供技术的工具而非有自主意识的人来对待。这样制作出的游戏如何能实现自我表达？表达的又能是谁的自我？

这样的大环境，就像是一块大石，压在各种新生的游戏之上。独立游戏就像是压在大石之下开始发芽的种子。它未必有力量对抗整个大环境的坚石。不过，任何行业在成长的过程中，都会经历野蛮生长、泥沙尽下的阶段。尽管还不成熟，尽管还不完美，独立游戏毕竟展示了生命的力量。P



左 FEZ已经做了1137天了（截至2012年1月）

右 Phil在某游戏活动上发言：“这是Fez，而我恨我的生活。”

Beta网络公测Network Game

停止运营Stop operation

手机Mobile phone game

正式运营Formal operation

Webpage game网页

单机Single game

2014电脑游戏产业报告

■策划 本刊编辑部
执笔 碧海银鲨 一丝blue XxisBack

2014年的游戏产业有惊喜也有意外。这一年有许多事物的发展正如大多数人所预料的那样：游戏市场规模进一步扩大，手游异军突起赶超页游，手游公司出现上市潮……游戏的影响力进一步渗透到主流价值观之中，游戏成为娱乐产业与文化创意产业的重要组成部分，结合更为紧密。但也是在这一年，盛大、巨人、完美等传统游戏产业巨头纷纷私有化退市或准备退市，单机游戏市场再次遭遇冬季，IP侵权案件的数量与索赔额度再创新高。随着中国游戏产业的量级进一步

目录

2014 中国电脑游戏产业报告

产业综述

2014年的游戏产业有惊喜也有意外。这一年有许多事物的发展正如大多数人所预料的那样：游戏市场规模进一步扩大，手游异军突起赶超页游，手游公司出现上市潮……游戏的影响力进一步渗透到主流价值观之中，游戏成为娱乐产业与文化创意产业的重要组成部分，结合更为紧密。但也是在这一年，盛大、巨人、完美等传统游戏产业巨头纷纷私有化退市或准备退市，单机游戏市场再次遭遇冬季，IP侵权案件的数量与索赔额度再创新高。随着中国游戏产业的量级进一步扩大，原本潜藏于水面之下的许多问题逐渐浮出水面，在繁荣的市场之下给产业发展敲响了警钟。

此外，随着2014年底微软的Xbox One与索尼的PS4先后入华，“家用机游戏市场”这个原本在国内“不存在”的概念开始浮出水面。虽然在2014年，这个新兴市场还不至于产生很大的影响力，但谁也无法预料在2015年之后这个市场会出现怎样的发展，对中国游戏市场的格局又将产生怎样影响。

届时，大软的产业报告也需要跟随时代的变化，不再局限于“电脑游戏”这一个在中国延续多年的传统概念，而将产业的范围再度延伸。事实上，从2014年开始，我们就必须改变，因为手机游戏已经崛起为不可忽视的一只游戏力量了，今年的产业报告，就让我们从手机游戏市场说起。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2014年1月～2014年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以北京、上海、广东、四川和福建为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

2.上海、北京、广东三地实地调研代表型企业通过向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

3.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

4.在北京、上海、重庆、成都、西安、兰州、深圳、福州等全国20个城市的网吧和学校抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

5.对苹果商店在线销售数字进行了全面梳理和测算，以此作为个案进行全面分析。

6.通过腾讯、网易、搜狐畅游、盛大游戏、巨人网络、金山、完美时空、奇虎360等上市公司2014年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

2014手机游戏市场整体分析

厂商篇

腾讯：独霸天下却遭遇挑战

代表产品：《我叫MT2》《三国之刃》《仙剑奇侠传官方手游》《雷霆战机》《糖果传奇》等

腾讯作为唯一拥有强势社交平台资源的巨无霸，产品太多，被谈论也太多。2014年，腾讯的游戏收入在取得全球市场第一的同时，却在手游领域遭遇严重挑战，不仅让马化腾提出的占领畅销榜TOP10目标落空，更让腾讯最初拟定的120亿KPI被取消。其中，最为典型的挑战者就是出自腾讯系创业者制作的动作卡牌手游《刀塔传奇》。

《刀塔传奇》在5月21日开始打破腾讯手游在畅销榜的垄断地位，在2014年第三季度因为苹果要求加入游客登陆模式而导致腾讯发布较少新品期间，《刀塔传奇》最长连续18天第一的霸榜成绩让腾讯不得不调整组织结构，采用扁平化的管理模式以应付挑战。这说明了依靠创新，你也可以打败腾讯，而腾讯在被《刀塔传奇》羞辱之后，还得依靠联合乐动卓越模仿《刀塔传奇》的《我叫MT2》挽回颜面。

网易：渠道不成，发力产品

代表产品：《迷你西游》《忍者必须死2》《实况俱乐部》《主公莫慌》《乱斗西游》《天下HD》

毫不夸张地说，网易2014年在移动端的手游产品相当成功，初代卡牌手游《迷你西游》先行，iPad端大放异彩的《炉石传说》紧随其后，然后《忍者必须死2》借助于易信的推广声势，《实况俱乐部》借助于巴西世界杯的东风都取得了不错的成绩。要知道世界杯期间曾有数百款足球类手游集体上市，而最终还能排在畅销榜TOP100的只剩下了《实况俱乐部》一根独苗，从中可以看出网易自端游时代以来一直坚持的精品战略。

网易2014年9月历经跳票的《影之刃》上市之后，一度取得极为不错的成绩。这是一款由单机改编而来的网游代理产品，相对于单机的销量，手游注册用户量提升了上百倍，成本更是早已收回。进入重度手游集体爆发的2014年第四季度，网易在自研方面一直坚持的精品战略路线终于收到了成效，《乱斗西游》以MOBA推塔的玩法结合卡牌RPG的养成模式，一举大获成功，临近年末的ARPG《天下HD》在经过一年多精心打磨、丁磊亲自为之站台之后，最终也取得了傲人的成绩，与《乱斗西游》一样成为网易手游的自研双雄。

除腾讯系之外，网易成为App Store中畅销产品数量最多的厂商，而这都是在一年之内实现的，此外还有报道称网易自研的手游多达70余款，这更让人不得不佩服网易低调搞研发，高调做营销的执行能力。但如果要说网易在2014有什么遗憾的话，那么“渠道不成，发力产品”算是网易在2014的移动市场比较心塞的一件事。

盛大：日系卡牌引进大户

代表产品：《锁链战记》《LoveLive！学院偶像祭》《三国志转珠大战》

盛大是在传统厂商中，较早进入移动领域并尝到甜头的端游厂商。早在2013年，当时的盛大对《扩散性百万亚瑟王》采用端游的推广方式，产品营销取得成功，但这种绕开渠道的推广方式得罪了渠道，由此也埋下了盛2014年在移动战略上收效甚微的祸根。自从《扩散性百万亚瑟王》取得成功之后，“卡牌”和“日系”的标签就与盛大挂钩起来，无论是年度大作《锁链战记》《LoveLive！学院偶像祭》《三国志转珠大战》等，还是诸如其他的《魔物狩猎者》《勇者世界》无一例外均是日系游戏。

2014年盛大虽然产品众多，但也就是代理的两三款产品略有小成，而在第四季度里盛大游戏一直动荡不安，甚至CEO张向东被撤职。传言除了核心产品《传奇》系列营收下滑外，盛大在移动游戏战略方面也表现不佳。算起来盛大算是赶了个早集，但却没能巩固江湖地位，如今盛大转身已慢了一步，但相传盛大将发力于《传奇》等自有IP手游的研发，这也许会为盛大的未来带来新的曙光。

畅游：及时转身，成功止损

代表产品：《天龙八部3D》

畅游的移动游戏去年重金推广《天龙八部移动版》遭遇滑铁卢，最终连成本都没有收回。2014年畅游在移动游戏战略上

一直表现沉寂，虽然召开过一次手游发布会，但最终产品都难以问世，伴随着这种糟糕情况的是畅游股价的一路下滑。在2014的大半年里，畅游的手游给外界的印象主要是打官司维权，直到第四季度，畅游才最终借由布局一年研发的重度ARPG手游《天龙八部3D》引爆市场，畅游股价因此触底反弹，但在此时，畅游的创始人兼CEO王滔却遭到搜狐董事会的去职。

除了《天龙八部3D》外，畅游在2014年也就只发布了一款3D卡牌产品《秦时明月2》。这是畅游在花费高价打包购买下《秦时明月》IP版权后，打造大IP战略而交出的首份成绩单，但山寨的换汤不换药的陈旧玩法，让产品注定无法大成。2014年里一路磕磕碰碰的畅游，直到年关将近，才依靠表现不错的《天龙八部3D》稳定住军心，历经2014年不尽如人意的表现之后，2015年能否厚积而薄发？一切都是未知数。

完美世界：自主研发，步步为营

代表产品：《神鬼幻想》《神魔大陆3D》《魔力宝贝》《暗黑黎明》《笑傲江湖》《圣斗士星矢》

作为以自主研发3D端游而起家的完美世界而言，在移动游戏领域同样地走自主研发之路，比如完美在2014年上半年推出的ARPG《神鬼幻想》对应于其端游《神鬼传奇》，《神魔大陆3D》则对应于端游《神魔大陆》，这种端游IP平移的战略延续到了下半年，因此给玩家造成了完美世界转型为手游RPG大厂的印象。

其实2013年完美世界最初进军移动游戏领域，就凭借着其端游移植手游的实验之作《神雕侠侣》一炮而红，打破了重度化产品不适合移动游戏的行业偏见，并且保持了极高的排名，也收获了比较好的口碑。2014年的《魔力宝贝》究其本质就是《神雕侠侣》的换皮之作，但因为引入了经典回合制端游《魔力宝贝》的IP，而成为IP营销的成功模范。手游版的《魔力宝贝》游戏本身和端游版的《魔力宝贝》没有太大关系，完美在获得了《魔力宝贝》的IP相关授权之后，在《神雕侠侣》的游戏框架基础上，将相关的名字和剧情套入其中。在《魔力宝贝》的IP背后，这其实是一款完美世界的自研产品，虽然对很多老玩家而言会造成产品概念混淆，但该游戏却在市场上获得了非常不错的收益，在2014年第二季度到第三季度之间，一直稳定在畅销榜前20到30位，而在iPad上的表现更为强势，多次登顶畅销榜榜首。

完美世界在2014年第四季度将研发部门分拆成5家独立子公司之后，继续发力于自研重度RPG，从《笑傲江湖》《暗黑黎明》等产品上，可以感受得到完美世界在原有的基础上正在开始做一些新的尝试。如《笑傲江湖》的搓招系统，意在试探用户对于深度ARPG手游的接受程度，但可惜的是并没有取得与成本相匹配的成绩。至于在IP方面，完美世界除了继续推出重磅IP的产品如《笑傲江湖》《圣斗士星矢》与文学IP《不败战神》等之外，《暗黑黎明》可算是完美世界在手游领域推广自创IP的一种尝试，这款明显针对暴雪的忠实“暗黑”向玩家用户的产品成为完美在第四季度表现最大的亮点。在2014年纵观完美世界，可以用一个成语来形容它的产品开发以及上线节奏，那就是“步步为营”。

多益：一款牛产品打天下

代表产品：《神武》

端游时代的多益本来就是一个闷声发大财的厂商，但在手游时代由于App Store的畅销榜排行必定有个高低名次之分，因此多益虽然低调，但其产品《神武》却不会在排行榜上低调，虽然从没有登顶过，但多次杀至第二的战绩足以让业内人士大为震惊，归根结底还是由于其产品本身品质过硬，换言之即是够“牛”。

而作为多益的独占持有人，老板徐波有着自己的经营之道，这从《神武》的上榜历程就能看到。你会发现它并没有像那些有钱的发行商一样，在某个集中时段砸下重金，一步登天冲榜营销，你可以清晰地看到，《神武》从200名开外，慢慢爬升，直至最后杀入前十并稳定在这个塔尖位置附近。这说明《神武》的成功并非偶然，是产品的胜利。徐波的强势还在于，在12月因卢布汇率严重缩水而导致与淘宝代充玩家的对抗中，他一人拍板，让多益冒着玩家流失的风险而去保证游戏的“公平性”，虽然争议颇多，但最终多益还是取得了显著的成效，让《神武》在畅销榜上持续数天位居第二的位置。

《神武》手游的成功与游戏策划出身的徐波不无关系。《神武》手游的社交化设计特点，大多都来自于其同名端游产品《神武》，更早则能追溯到徐波在网易任职时策划的《梦幻西游》。如今《神武》暂时坐稳了回合制手游第一把交椅，但不用多久，它将面临着老东家网易最强IP产品《梦幻西游》的挑战，这也是两款与他相关的产品的较量。《神武》就犹如徐波的性格一样，是端游厂商所制作的手游中，少有的既能打破常规又能成功的任性之作。

蜗牛：一款力作鹤立鸡群

代表产品：《太极熊猫》

2014年早些日子，蜗牛推出了几款不过不失的手游，但它们的出现频率和影响力都并不高。蜗牛就维持着这样的状态平稳过渡到9月份。这时，一款画面明亮、动作设计优秀且流畅，打击感出色的ARPG手游《太极熊猫》算是让蜗牛赶在第四季度这一各家端游厂商集体发力重度游戏的时期彻底地火了一把，当然这也是蜗牛多年积累的研发经验与实力的体现。

不过蜗牛的野心并非只局限于手游，2014上半年“蜗牛获得虚拟运营商牌照”的消息传出后，外界才发现，原来蜗牛的移动战略早已跳出了移动游戏的范畴——他们出手机了！在手机里绑定了相关的应用商店，还有所谓的免流量服务！商店通过“免流量”的核心概念来吸引玩家，再凭借推出的“倒三七”分成模式和“20计划”吸引CP。这一整套虚拟运营商的战略加上《太极熊猫》这款大作突然出现，让大家都惊呼，蜗

牛在移动战略上眼界很宽，但同时难度也很大。至于收效如何？这恐怕还得蜗牛用时间来证明。

其他厂商

巨人网络与金山西山居等端游厂商在2014年也大力进军手游领域，不过它们发力较晚，

虽然巨人直接拿出其自身顶级端游大作的IP制作《征途》口袋版，并且宣称首日便取得975万月流水，但毕竟《征途》口袋版只是一款2D的产品，

在3D化早已经成为中国RPG手游的主流的当下，《征途》口袋版即使大打怀旧牌与营销炒作，也注定难以取得更大的突破。

在《征途》这一强势IP外，巨人目前并无过多实质性动作，诸如《黑猫警长2》等IP产品的表现还有待2015年的检验。而西山居在2014年也只推出了一款代理的《三国战神》与自研的《变身吧主公》，除此之外也并没有太多的亮点。不过西山居在手中还有多款游戏正在开发之中，其中不乏潜力产品，2015年的表现还是可以期待的。

端游公司发行手游产品列表

腾讯	
游戏名称	游戏类型
我叫MT2	卡牌
全民破坏神	ARPG
三国之刃	格斗
天天炫斗	格斗
雷霆战机	飞行射击
游龙英雄	格斗
仙剑奇侠传	卡牌
天天德州	棋牌
七骑士	格斗
天天风之旅	跑酷
七雄争霸	策略
欢乐西游	卡牌
横扫西游	动作
天天富翁	休闲
新部落守卫战	塔防
欢乐斗地主	棋牌
全民水浒	卡牌
糖果传奇	三消
全民斩仙	ARPG
全民小镇	模拟经营
欢乐斗牛	棋牌
推翻那部落	COC
欢乐麻将全集	棋牌
天天来战	格斗
怪物弹珠	卡牌
全民农场	模拟经营
全民打怪兽	动作
仙侠道	回合制RPG
城堡争霸	COC
全民精灵	经营
全民切水果	休闲
全民飞机大战	飞行射击
网易	
游戏名称	游戏类型
迷你西游	卡牌
忍者必须死2	跑酷
网易农场	模拟经营
实况俱乐部	卡牌
影之刃	格斗
主公莫慌	策略
乱斗西游	ARPG+MOBA
天下HD	ARPG
畅游	
游戏名称	游戏类型
天龙八部3D	ARPG
秦时明月2	卡牌
盛大	
游戏名称	游戏类型
锁链战记	卡牌
勇者世界	卡牌
魔物狩猎者	卡牌
封神MM	卡牌
夺冠之路	模拟经营
混沌之理	回合制RPG
魔王日记	RPG
守护者传说	卡牌
血族	卡牌
LoveLive!学院偶像祭	卡牌
佣兵传奇	RPG
钢铁骑士团	动作
三国志转珠大战	卡牌
完美	
游戏名称	游戏类型
魔力宝贝	回合制RPG
暗黑黎明	ARPG
不败战神	ARPG
笑傲江湖	ARPG
圣斗士星矢	卡牌
Touch	舞蹈
神魔大陆3D	ARPG
快到碗里来3D	益智
神鬼幻想	ARPG
巨人	
游戏名称	游戏类型
征途口袋版	ARPG
FM一球成名	经营
中国好舞蹈	舞蹈
金山-西山居	
游戏名称	游戏类型
三国战神	RPG
变身吧主公	卡牌
多益	
游戏名称	游戏类型
神武	回合制RPG
蜗牛	
游戏名称	游戏类型
太极熊猫	ARPG
魔法呆呆碰	三消
仙之痕	ARPG
让麻将飞	棋牌
英雄之城2	ARPG

苹果APP ANNIE统计2014年月度畅销排名（见下页）

表格数据1月至6月为全球畅销榜，7月至11月为中国区畅销榜，12月为月底单日畅销榜。

1月全球	
排名	收入榜
1	糖果粉碎传奇
2	部落冲突
3	智龙迷城
4	Game of War - Fire Age
5	Hay Day
6	Pet Rescue Saga
7	天天酷跑
8	全民飞机大战
9	The World of Mystic Wiz
10	Slotomania

2月全球	
排名	收入榜
1	部落冲突
2	糖果粉碎传奇
3	智龙迷城
4	Game of War - Fire Age
5	Hay Day
6	天天酷跑
7	Farm Heroes Saga
8	Pet Rescue Saga
9	全民飞机大战
10	Big Fish Casino

3月全球	
排名	收入榜
1	部落冲突
2	糖果粉碎传奇
3	智龙迷城
4	Game of War - Fire Age
5	Hay Day
6	Farm Heroes Saga
7	全民飞机大战
8	天天飞车
9	Pet Rescue Saga
10	天天酷跑

4月全球	
排名	收入榜
1	部落冲突
2	糖果粉碎传奇
3	智龙迷城
4	Game of War - Fire Age
5	海岛奇兵
6	Farm Heroes Saga
7	Hay Day
8	雷霆战机
9	Monster Strike
10	Pet Rescue Saga

5月全球	
排名	收入榜
1	部落冲突
2	糖果粉碎传奇
3	智龙迷城
4	Game of War - Fire Age
5	Hay Day
6	天天炫斗
7	海岛奇兵
8	Farm Heroes Saga
9	Monster Strike
10	雷霆战机

6月中国	
排名	收入榜
1	刀塔传奇
2	雷霆战机
3	全民飞机大战
4	天天炫斗
5	天天酷跑
6	部落冲突
7	天天飞车
8	全民水浒
9	全民小镇
10	放开那三国

7月中国	
排名	收入榜
1	刀塔传奇
2	雷霆战机
3	天天酷跑
4	天天炫斗
5	全民飞机大战
6	部落冲突
7	全民水浒
8	放开那三国
9	天天飞车
10	欢乐西游

8月中国	
排名	收入榜
1	刀塔传奇
2	雷霆战机
3	天天酷跑
4	全民飞机大战
5	部落战争
6	天天富翁
7	魔力宝贝
8	天天炫斗
9	全民水浒
10	欢乐西游

9月中国	
排名	收入榜
1	刀塔传奇
2	雷霆战机
3	部落冲突
4	天天酷跑
5	海岛奇兵
6	全民飞机大战
7	天天富翁
8	魔力宝贝
9	天天炫斗
10	天天爱消除

10月中国	
排名	收入榜
1	刀塔传奇
2	部落冲突
3	雷霆战机
4	全民飞机大战
5	神武
6	海岛奇兵
7	三国之刃
8	天天酷跑
9	横扫西游
10	天天富翁

11月中国	
排名	收入榜
1	三国之刃
2	乱斗西游
3	刀塔传奇
4	神武
5	部落冲突
6	天天酷跑
7	天龙八部
8	全民飞机大战
9	雷霆战机
10	太极熊猫

12月31日	
排名	付费排名
1	一刀流
2	超神之路：德玛西亚
3	A Dark World：Journey of Alchemist
4	合金塔防 中文版
5	全民帝王
6	灌篮高手
7	疯狂出租车 都市狂飙
8	冒险王
9	纪念碑谷
10	Fantashooting

2014 手机游戏市场整体分析

资本篇

2014年是手游爆发并进入高速发展的第二年，2014年一整年以来，各方资本在游戏圈的活跃程度比之去年有过之而无不及，各行各业的金主们都将手游作为切入点，不仅见证了手游的蓬勃发展，也让无数CP一夜之间成为亿万富翁。中国游戏产业的整体市场规模，也随着资本市场的活跃而越滚越大。

自2013年起，手游并购呈逐年上升趋势，且在整体游戏并购中的比例逐渐加大。2014年，手游行业仍然延续了2013年资本对其的疯狂，仍在以前所未有的热度吸引着各路资本的目光。2014年里，A股上市公司并购游戏企业的浪潮依然疯狂，总体数量高达18家，仅仅2014年上半年，相关并购交易量就超过了2013年的总和，达到15起，其中手游完成并购9起，占2014年上半年游戏并购总量的60%。

不过在光鲜的背后，是大量手游中小团队盈利不足、难以为继。由于更新换代过快，曾经风光一时的部分公司在被收购后心态出现变化，已经开始裁员，或者没有新产品面世了。比如，巨龙管业就调整了对艾格拉斯的收购方案，从原来的30亿元调整为25亿元，发行数量减至1.51亿股。原因是基于目前游戏行业市场的情况变化，艾格拉斯对战略部署和新产品细节规划作了相应调整，新产品全面上线时间有一定延迟，原预测业绩将延期实现，艾格拉斯相应对盈利预测作了调整，其2015年~2018年的净利润分别调整为1.78亿元、3亿元、4.01亿元、4.09亿元，并增加了业绩承诺期限，从原来业绩承诺至2017年延长一年至2018年。在各路资本保持对手游团队收购火热的同时，也开始出现了降温的苗头，比如2014年一共有4家游戏公司被终止收购，分别是凤凰传媒终止收购上海都玩，云游控股终止收购MagicFeature Inc，德力股份终止收购武神世纪与天润控股终止收购上海旭游。

2014年也是中国科技股在海外资本市场备受追捧的一年，以阿里巴巴，京东商城这种巨头为代表的互联网公司赴美上市吸引了全球资本市场的目光，而对于手游公司或涉足手游业务的互联网公司而言，2014年也是一个活跃的上市年份，先后有乐逗游戏、陌陌科技、飞鱼科技、蓝港互动等公司成功上市，另外还有昆仑万维、4399正在审核或申请中。在A股的IPO市场，厦门吉比特、杭州电魂、北京昆仑万维和深圳冰川以及以网游周边业务为主的四川迅游等一大批游戏类企业，纷纷出现在证监会的预披露名单上。

与此形成对比的是，创造了第一批游戏企业上市神话的巨人网络却完成私有化，并宣布要转型移动游戏后再重新上市，而盛大游戏在成功进行私有化后却被盛大互动娱乐集团全盘出售，即盛大互动将其目前所持有的剩下18%股权全部转让给中银绒业和亿利盛达投资控股公司，其不再持有盛大游戏任何股份，同时盛大CEO陈天桥辞去盛大游戏董事长等职务。业内人士分析，盛大游戏被出售也是因为其向移动游戏转型战略虽然依靠《扩散性百万亚瑟王》曾有过不错的表现，但却因此而得罪了渠道，导致后来未能抓住机会，总体上并不成功，这或标志着以《传奇》为代表的游戏黄金一代成为过去。对于陈天桥辞去盛大游戏董事长等职务，盛大互动相关人士解释称，陈天桥卸任是因为盛大集团已不持有盛大游戏的股份。盛大集团已经转型成为一家投资控股公司，互联网和金融是主要投资方向。

乱花渐欲迷人眼，高估值在唤醒市场对手游认知的同时，也开始涤荡业者的认知。4月19日，国内第一梯队的手游公司触控科技正式向美国证券交易委员会（SEC）提交IPO文件，拟登陆纳斯达克募资1.5亿美元。仅仅一个月后，触控科技创始人陈昊芝在其公司内部邮件中宣布，由于估值太低，触控科技暂缓赴美IPO。陈昊芝认为估值被资本市场低估，主要是“引擎故事”不被认可导致触控整体估值的下降。触控随后在6月份还曝出高级副总裁贾岩离职，以及部分渠道负责人、公司相关商务和运营部门人员大规模离职的消息，而临近年底时，触控还被宣布关闭上海分公司，产品部门全体解散，相关员工离职或北上调岗进行资源集中整合的消息。

潮起之时，难免“裸泳者”混迹其中；浪潮之中，手游行业将加速洗牌。

2014年游戏行业并购成功或者并购中的案例

收购方	业务	售方	收购比例	金额	详情
浙江世纪华通车业股份有限公司	汽车零件	七酷网络	100%	8.5亿元	七酷网络自成立起一直专注于网页游戏自主研发，目前自主研发并在运营的主要游戏产品有《热血战纪》《天神传奇》《传奇国度》《三国列传》及《大航海》等。最近两年七酷网络主要游戏产品的收入情况不错，其中《热血战纪》《天神传奇》两款游戏的收入占七酷网络2013年度营业收入的70%以上。
中青宝	老牌端游厂商	美峰数码	49%	4.4亿元	美峰数码目前的主营业务为移动网络游戏的开发和运营。美峰数码前身为成立于2004年6月的上海摩帆数码科技有限公司，设立之初就致力于手机游戏的开发业务，是中国最早涉足手机网络游戏开发及运营的公司之一。2013年1月推出的大型MMORPG移动网络游戏《君王II》在市场上表现很好。
		中科奥	100%	7.4亿元	中科奥的游戏产品主要为移动休闲游戏，运营系统全部为Android系统，目前共运营30多款游戏产品，其主打游戏产品为《3D终极狂飙》《3D暴力摩托》《小奥斗地主》和《飞机大战》等系列。
		名通科技	100%	5.6亿元	名通信息成立于2008年，成立之初的主营业务是互联网营销行业，逐渐发展为目前以网页游戏平台运营为主的游戏综合服务企业，运营的游戏囊括国内主要热门网页游戏产品《梦幻飞仙》《龙将》《神仙道》《斗破苍穹》等，自有页游平台累计注册人数达500多万人，已成为国内发展最迅速的网页游戏平台之一。名通信息未来将在继续稳固页游平台的运营基础上，逐步向游戏开发领域拓展，目前正在开发的游戏有五款，包括网页游戏和手机游戏。此外名通信息与汉网、龙虎网等地方媒体网站也达成了合作意向。
北京光线传媒股份有限公司	影视娱乐	仙海科技	20%	2.3亿元	仙海科技是一家互联网高科技企业，主要从事网络游戏及动漫制作与研发，信息管理系统集成等新兴产业领域。仙海科技致力于大型网络游戏的研发，被誉为硬派游戏研发专家，产品线涉及大型客户端游戏研发、新概念网页游戏研发、移动游戏，曾推出《烈火战神》《战千雄》《武易》等游戏。其中《烈火战神》是2012年下半年到2013年上半年ARPG产品单月营收第一名，成为行业佼佼者。
		热锋网络	51%	1.7亿元	热锋网络的主营业务为移动网络游戏的研发与运营服务。其自主研发的首款产品《我是火影》是第一个通过iOS7系统审核的APP Store手游，也是国内最短时间内跻身APP畅销榜TOP 5的移动网络游戏，深受广大玩家的喜爱。第二款产品《暴走草帽团》于2014年3月上线，自上线后累计流水已达210万。

		妙趣横生	27%	1.6亿元	妙趣横生具备较为完备的生产经营等体系，具有较好的成长潜力。其已研发并上线的游戏项目有《黎明之光》及《神之刃》。妙趣横生现正在研发的游戏项目为《十万个冷笑话》。
宝利来	公司原用名“亿安科技”，2006年公司进行了重大的资产重组，现在比较出名的是酒店业务。	掌娱天下	10%	9000万元	掌娱天下是一家专注于移动游戏及网页游戏产品研发、运营与发行的公司，目前在成都、重庆拥有多个研发团队，并正在深圳建立研发团队。掌娱天下核心团队拥有较长从事网络游戏研发、发行及运行的经验，累积有丰富的市场推广、商务渠道资源，其产品有：《魔神战纪》《北欧女神》以及注资媒体团队微乐网。
拓维信息	软件	火溶信息	90%	8.1亿元	火溶信息，凭借其研发的《啪啪三国》打开市场，该游戏由北京飞流九天科技有限公司、和新媒体指游方寸共同发行，历时14个月，是一款集日本世嘉《三国志大战》与《全面战争》优点玩法于一身的传统卡牌手机游戏。
巨龙管业	从事混凝土输水管道的研发、生产和销售。	艾格拉斯	100%	25亿元	艾格拉斯主要从事移动游戏开发、运营，属于互联网信息服务业，为全球各类智能终端用户提供不同类型的游戏，具有轻资产特征，营运上表现为收款及时、现金流充沛。而巨龙管业主要从事混凝土输水管道生产与销售，属于传统制造业，产品主要用于各类政府大中型水利设施基础建设项目，容易受国家宏观政策调整的影响，同时具有重资产特征，营运上表现为收款周期长、资金周转慢等的特征。两类业务在行业周期性、资产类型、消费特征等方面存在较强的不同。
北纬通信	移动通信领域综合软、硬件系统产品提供。	杭州掌盟	83%	3.6亿元	杭州掌盟是一家移动互联网行业高新技术企业，专注于移动应用程序特别是移动应用分发平台的研发和运营。其在安卓系统的移动应用分发平台《安卓商城》拥有庞大的用户资源，并且每年都保持迅速增长。依靠自身的用户资源优势，杭州掌盟吸引了众多移动应用程序开发商和发行商，建立了自有的渠道网络，与百度、腾讯、阿里等业内大客户建立了合作关系。
凯撒股份	主要从事服装的设计研发、生产与销售，主要产品为女装、男装、皮类产品及饰品等。	酷牛互动	100%	7.5亿元	酷牛互动专注于移动游戏的研发及运营，目前上线运营的游戏产品包括《唐门世界》《兄弟萌》《绝世天府》《太古仙域》等。酷牛互动储备多款在研游戏产品，并计划在2014年下半年和2015年陆续推出以保证新游戏上线节奏。未来酷牛互动在加大对现有游戏运营推广基础上，将持续加强对新游戏的研发投入，致力于精品移动游戏的开发。
爱使股份（借壳）	石油、煤炭、百货、计算机硬件等。	游久时代	100%	11.8亿元	游久时代（北京）科技有限公司成立于2004年，前身是陕西游久数码科技有限公司。公司以网络游戏发行与研发为核心业务，并拥有游戏行业媒体资讯平台——游久网，旗下手游产品有《酷酷爱魔兽》《刀塔女神》《火影小时代》等；页游产品有《攻城略地》《龙纹战域》《武尊》等；端游游戏有《凡人修仙传》《光荣使命》等，是一家多端游戏都有所建树的统合游戏公司。

中文传媒	出版传媒	智明星通	100%	26亿元	智明星通是一家专注于国际化的互联网综合平台企业。智明星通以免费安全软件和导航网站为切入点，通过搭建游戏运营发行平台（337.com）和电商服务平台（行云）实现流量变现，将游戏产品作为利润的重要突破点。成功打造了面向海外市场的"流量入口——发行平台——游戏与应用产品"的闭环互联网产品生态系统。
富春通信	移动通信	骏梦游戏	100%	9亿元	骏梦游戏出品了包括《新仙剑》《秦时明月》在内的多个以知名民族文化品牌打造的游戏作品。此外，骏梦有《萌三国》等自主游戏品牌。骏梦旗下产品已经出口到包括北美、欧洲、俄罗斯、日本等国家与地区在内的广大国家地区，海外收入可观。
山水文化	旅游	掌沃无限	100%	3.6亿元	掌沃无限代表作品是西山居与飞流联合代理的重度手游《三国战神》。
野马国际	外贸外经、金融投资、酒店管理、文化旅游等	飞流	100%	35.4亿-39.1亿元	据网秦与香港上市公司野马国际（00928.HK）的协议，网秦准备出售飞流全部股权，其总价是5.70亿美元至6.30亿美元（约合35.4亿人民币元至39.1亿人民币元区间）。 飞流为中国市场优秀iOS移动游戏发行商及营运商之一，已发行多种高排名游戏，包括《攻城掠地》《啪啪三国》《龙骑战歌》《三国战神》及《冠军11人》等。
空中网	互联网游戏、智能机游戏及无线增值	云游控股	7%	1.24亿港元	云游控股有限公司于2013年10月3日在香港联合交易所主板上市，是中国一家网页游戏研发和发行商。公司成立于2009年，现已成功研发并推出超过40款广受欢迎的游戏。截至2013年12月31日，云游自营网页游戏发行平台91wan已发行105款自主研发及代理的网页游戏，并拥有超过2.07亿注册用户。

2014年游戏行业并购失败的案例

收购方	售方	收购过程与失败原因
凤凰传媒	上海都玩	2014年6月，凤凰传媒发布公告终止收购上海都玩网络，并拟通过建立游戏产业创投基金涉足游戏投资。这场"联姻"始于2013年9月，凤凰传媒子公司凤凰数字传媒拟斥资2.772亿元收购页游研发及平台运营公司上海都玩网络55%的股权。 由于与标的公司在后续履约方面、股权转让协议中未能完全满足股权转让交割的先决条件，最终收购双方"好聚好散"，经协商签署相关协议终止了此番股权收购。
云游控股	MagicFeature Inc	2014年8月，云游控股发布公告终止收购港台手游研发商Magic Feature Inc公司21%的权益。云游原作价5.43亿港元入股Magic Feature Inc公司，试图联合研发移动游戏，并加码海外发行业务的计划最终泡汤。公告指出，其中一名卖方从中国台湾地区"经济部工业局"获得有关在台湾营运线上和手机游戏公司初步的法律、法规的资讯，内容中提及禁止中国大陆投资者在台湾从事线上和手机游戏营运事项。据此，云游控股经相关信息核实和董事会决议后决定终止收购案。

德力股份	武神世纪	2014年11月，德力股份对外宣布终止收购游戏公司武神世纪。早在7月，德力就已披露重组预案，拟斥资9.3亿收购游戏公司武神世纪，并拟9000万元收购影视传媒公司派格华创30%股权，获注旗下影视资产。但据相关报道，经德力股份与武神世纪多次沟通后，双方仍就行业未来发展方向，市场竞争态势的战略规划等涉及标的公司后续发展定位的关键问题存在较大分歧，从而未能继续履行《资产购买协议书》。在外界看来这似乎是桩好事，“不是一家人不进一家门”，等到重组完成后再发生管理层分歧对公司业务和发展无疑是致命性的打击。
天润控股	上海旭游	2014年6月10日，湖南天润实业控股股份有限公司拟以6.1亿元收购广东恒润华创实业发展有限公司及贾子敬等7名自然人持有的上海旭游网络技术有限公司100%股权。 8月29日，因标的公司所处市场环境竞争日益加剧，其手游产品是否能成功上线尚不确定，重大资产重组方案出现重大调整，公司股票开始停牌。 天润控股12月25日晚公告，公司决定终止发行股份购买上海旭游网络技术有限公司事项，公司股票于12月26日开市起复牌。公司承诺自公告刊登之日起3个月内不再筹划重大资产重组事项。

2014年申请IPO游戏公司一览

上市公司	业务	代表产品	上市过程
猎豹移动	手机浏览器，手机安全以及手游发行等	《暖暖环游世界》《天天爱西游》《变身吧主公》《铁血战神》等	北京时间2014年5月8日晚9点半，移动互联网公司猎豹移动（原金山网络）在美国纽约证券交易所正式挂牌上市，股票代码为“CMCM”。 猎豹移动宣布，本次IPO（首次公开招股）的价格为每股14美元，总股本为1.38亿股美国存托股（ADS），按此计算，猎豹移动市值将达到19.32亿美元。 猎豹移动当晚开盘价报15.14美元，较发行价上涨8%，市值近21亿美元。
乐逗（创梦天地）	手游发行和研发	《全民切水果》《水果忍者》《地铁跑酷》《三剑豪》《神庙逃亡2》	乐逗游戏母公司创梦天地（iDreamSky Technology）于2014年8月7日晚间登陆美国资本市场，其发行价定为15美元，超过了此前公布的发行价区间上限。 创梦天地计划在纳斯达克全球精选市场挂牌，股票交易代码为“DSKY”。瑞士信贷证券和摩根大通将担任创梦天地IPO交易的承销商。 创梦天地原定的发行价区间为12美元-14美元，发行770万份ADS，以15美元的发行价计算，创梦天地预计募资1.155亿美元，另外乐逗此次IPO还可通过“绿鞋计划”额外增加115.5万份的ADS，假如全部行使，则创梦天地最高募资1.328亿美元，从路演的情况看，创梦天地此番融资比预定的要高。
陌陌	移动即时通讯、移动社交、手游发行	《陌陌争霸》《陌陌劲舞团》《星座女神》《陌陌弹珠》等	陌陌在2014年11月8日向美国证券交易委员会提交了招股书，启动赴美上市。11月底，陌陌确定IPO发行价区间为12.50美元至14.50美元，计划公开发行1600万股美国存托股（ADS）。12月11日晚间，陌陌最终敲定首次公开发行的发行价为每股美国存托凭证13.5美元，为此前确定的发行价区间的中间值，融资额达到2.16亿美元。 北京时间12月12日凌晨，陌陌成功登陆纳斯达克，股票代码MOMO。首日暴涨25.19%收于16.90美元，市值31.51亿美元。

飞鱼科技	手游发行和研发	《神仙道》《保卫萝卜》《三国之刃》等	2014年12月5日，飞鱼科技香港主板以2.26港元开盘价正式上市，公司市值随即突破35亿港元。就此计算各股东所占股份，CEO姚剑军身家13.72亿港元（相当于10亿人民币），总裁陈剑瑜身家合6亿人民币。 从飞鱼科技发展历程来看，公司由姚剑军、毕林、叶斌、林加斌、林志斌共同创立的厦门光环（页游时代最知名产品《神仙道》）和陈剑瑜全额注资成立的凯罗天下合并而成。并且两家公司从创立之初到合并上市，均有知名投资人蔡文胜在股份方面的参与。
蓝港互动	手游发行和研发	《王者之剑》《苍穹之剑3D》《神之刃》等	蓝港在线是国内十大游戏研发商和发行商之一，也是移动手机游戏领域最具成长性的公司。早在2013年，蓝港就有上市意图，在2014年12月30日，创业8年的王峰终于带领蓝港互动正式登陆香港联交所（股票代码为08267.HK）。蓝港互动发行价为每股9.8港元，融资7.2亿港币。蓝港互动开盘报9.81港元，较发行价涨0.1%，以此计算，蓝港互动市值为36.2亿港元。
触控科技	手游发行和研发，手游引擎Cocos2d-x，移动广告等	《捕鱼达人》《乱斗堂》《秦时明月》等	触控科技于2014年4月18日首次向美国证券交易委员会提交赴美上市申请，拟通过上市最高融资1.5亿美元。4月28日，触控科技更新招股书，披露了2014年第一季度业绩和最新的运营数据。5月15日，触控科技再次更新招股书，披露将于纳斯达克挂牌，交易代码为＂NEXT＂。但不到一周，随着陈昊芝内部邮件的公布，上市进程戛然而止。5月21日晚间，触控科技创始人陈昊芝发布员工内部邮件显示，该公司已经决定延缓赴美IPO计划。核心原因是陈昊芝认为估值被资本市场低估。而这其中主要是由于引擎故事不被认可导致触控整体估值的下降。
昆仑万维	手游、页游与端游的发行和研发	《武侠Q传》《海岛奇兵》《西游记》《英雄战魂》《TERA》	昆仑万维成立于2008年，在成立初期，其主要业务集中于页游研发、运营和全球发行，自研产品《千军破》和《三国风云》收益较高。从2013年开始，昆仑万维逐渐将业务重心转移至手游，其代理的两款手游《英雄战魂》和《武侠Q传》为昆仑带来不菲收入。之后昆仑进行人员调整资金募集，在页游、端游并举的前提下，将手游变为未来发展战略重心且比重持续上升。 中国证监会12月28日公告显示，批准了北京昆仑万维科技股份有限公司的首发申请。此前昆仑万维招股书显示，拟在深圳证券交易所上市。根据招股书中显示的2014上半年净利润计算，昆仑上市后的市值大约会在80亿元人民币左右。
四三九九	手游、页游研发与发行	页游《七杀》，手游《暗黑战神》等	2014年12月22日消息，休闲游戏平台4399在国内创业板提交IPO招股书。4399本次拟公开发行新股不超过3333.34万股，4399董事长骆海坚、副董事长李兴平各自减持200万股，广发证券担任主承销商。招股书显示，2014年上半年，4399营收7.86亿元，净利1.58亿元。截至 2014年6月，4399旗下平台累计注册用户已突破4亿人次。作为游戏开发商，4399已自主研发超过30款网络或网页游戏。

2014年11月底，一家能源公司四川圣达（000835）披露消息称，拟以自筹资金购买总计10.16亿元的7项动漫游戏等资产，其中包括知名动漫品牌《虹猫蓝兔》母公司及知名页游平台51wan。

四川圣达公司注册资本8000万元，主营煤化工产品的生产和加工，属于传统的能源公司。此次公司拟收购资产包括：杭州长城动漫游戏有限公司（持有诸暨美人鱼动漫有限公司100%股权和滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司54.26%股权）100%股权、湖南宏梦卡通传播有限公司100%股权、杭州东方国龙影视动画有限公司100%股权、北京新娱兄弟网络科技有限公司100%股权、滁州长城国际动漫旅游创意园有限公司45.74%股权、上海天芮经贸有限公司100%股权、杭州宣诚科技有限公司100%股权。

2014 网络游戏市场整体分析

名称	状态	开发	运营	时间
画皮Q传	内测	麒麟游戏	麒麟游戏	2014年1月3日
英雄年代3	不删档内测	盛大游戏	盛大游戏	2014年1月9日
神仙与妖怪	不删档封测	东谷科技	东谷科技	2014年1月9日
幻界OL	封测	芒果游戏	芒果游戏	2014年1月9日
真爱西游	封测	成都魔方	宏柳网络	2014年1月11日
编号DH	封测	金山软件	金山软件	2014年1月13日
女神战机	不删档封测	火云网络	银火网络	2014年1月15日
FIFA OL3	内测	EA	腾讯	2014年1月16日
炉石传说	公测	暴雪	网易	2014年1月24日
梦想猎人	公测	梦方舟	梦方舟	2014年1月28日
极光世界	公测	极光互动	极光互动	2014年2月20日
希望OL	内测	Grigon	昆仑万维	2014年2月20日
神武战略版	内测	多益网络	多益网络	2014年2月21日
汉王传奇	封测	缘彩网络	神州杰瑞	2014年2月26日
108将星录	内测	飞腾振世	兴采网络	2014年2月27日
猎魂	内测	冰峰科技	冰峰科技	2014年2月27日
冰火纪元	内测	昆仑万维	泥巴网络	2014年2月28日
王侯将相	封测	寅酷网络	寅酷网络	2014年3月6日
英雄世纪	公测	德游网络	德游网络	2014年3月6日
马尔斯	不删档封测	多益网络	多益网络	2014年3月7日
零纪元	公测	万游引力	万游引力	2014年3月7日
烈焰神魔	不删档封测	山东妙典	山东妙典	2014年3月11日
龙刃	公测	成都魔方	成都魔方	2014年3月12日
战灵	内测	杭州边锋	杭州边锋	2014年3月12日
狐狸三国	公测	金山软件	金山软件	2014年3月13日
剑魂	不删档封测	骋龙游戏	骋龙游戏	2014年3月14日
众神争霸	封测	腾讯	腾讯	2014年3月14日
剑啸江湖	公测	厦门腾游	深圳浩天	2014年3月14日
战机世界	内测	Wargaming	空中网	2014年3月19日
刀剑2	公测	像素软件	腾讯	2014年3月20日
滔天传说	内测	果游网络	雍秦网络	2014年3月20日
无限世界	公测	无限时空	无限时空	2014年3月25日
勇者之心	封测	搜狐畅游	搜狐畅游	2014年3月27日
真传奇	封测	若水网络	若水网络	2014年3月28日
盘龙OL	封测	盛大游戏	盛大游戏	2014年3月28日
飓风行动	封测	爱迪通智	爱迪通智	2014年3月31日
冠军对决	内测	育碧	碧汉网络	2014年4月1日
战争世界	内测	盛大	盛大	2014年4月2日
街头足球	封测	赛文游悦	天游	2014年4月3日
武魂	公测	网易	网易	2014年4月4日
万神	封测	巨人网络	巨人网络	2014年4月11日
新水浒Q传2	公测	火石软件	盛大游戏	2014年4月16日
铁甲战神	内测	亿乐园	亿乐园	2014年4月19日
梦千年OL	内测	国信亚讯	国信亚讯	2014年5月5日
龙神大陆	公测	上海有间	上海有间	2014年5月6日
劲跑团	封测	久游	久游	2014年5月8日
骑士3.0	公测	Mgame	游艺春秋	2014年5月8日

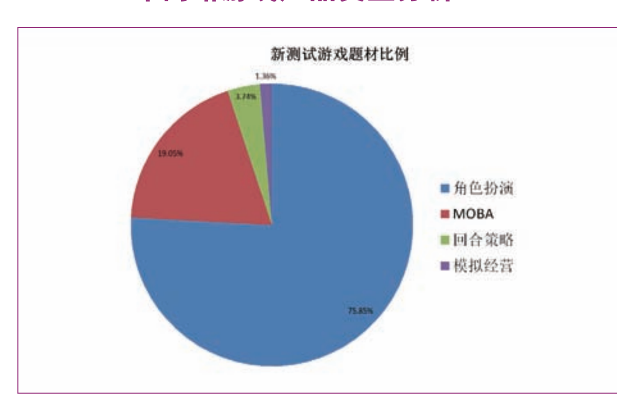
名称	状态	开发	运营	时间
拼天下	内测	成都震宇	创联世纪	2014年5月8日
自由足球	内测	JOYCITY	腾讯	2014年5月8日
AZERA	封测	TimberGames	TimberGames	2014年5月8日
梦幻剑侠	内测	龙游网络	泥巴网络	2014年5月9日
血战之王	封测	昆仑万维	迅雷	2014年5月9日
激战2	公测	ArenaNet	空中网	2014年5月15日
最强弃少OL	封测	开心就好	泥巴网络	2014年5月16日
江湖	内测	巨人网络	巨人网络	2014年5月16日
大侠Q传	封测	莲蓬网络	莲蓬网络	2014年5月16日
妖西游	内测	盛游天下	盛游天下	2014年5月20日
音乐侠	内测	蜗牛公司	蜗牛公司	2014年5月20日
刀锋铁骑	封测	腾讯	腾讯	2014年5月21日
龙魂传说	公测	成都魔方	GTV	2014年5月23日
天堂之冠	公测	上海锦游	上海锦游	2014年5月23日
黑暗之光	公测	趣游	趣游	2014年5月23日
降魔	公测	亿佳网络	亿佳网络	2014年5月23日
上古封神	封测	杭州皇池	自由网络	2014年5月24日
古国崛起	公测	亿佳网络	亿佳网络	2014年5月26日
东方仙境	公测	游域科技	游域科技	2014年5月29日
QQ仙灵	公测	腾讯	腾讯	2014年6月6日
魔界村	内测	Seed9	盛大游戏	2014年6月10日
密传2	公测	甲子科技	甲子科技	2014年6月12日
九刃2	不删档内测	成都魔方	自由网络	2014年6月13日
魔幻英雄	封测	S2 GAMES	华多网络	2014年6月19日
新隋唐风云	封测	厦门英杰讯	郑州乐游	2014年6月20日
天诛	公测	景峰科技	景峰科技	2014年6月20日
兵马俑	公测	成都魔方	自由网络	2014年6月21日
Cabal1.5	公测	Estsoft	游艺春秋	2014年6月24日
斗战神	公测	腾讯	腾讯	2014年6月26日
龙武	公测	冰川网络	冰川网络	2014年6月27日
天涯明月刀	内测	腾讯	腾讯	2014年7月1日
突破OL	公测	上海鑫游	兴采网络	2014年7月3日
三生道诀	内测	开心就好	泥巴网络	2014年7月4日
天神纪	封测	NHN	搜狐畅游	2014年7月4日
我欲封天	公测	狼旗网络	盛大游戏	2014年7月5日
剑侠世界2	封测	金山软件	金山软件	2014年7月9日
刀剑笑	公测	厦门网游	自由网络	2014年7月9日
代号105	不删档内测	星云风暴	宇望信息	2014年7月10日
蒸汽之城	公测	梦加网络	梦加网络	2014年7月10日
赛车联盟	封测	Eutechnyx	空中网	2014年7月10日
撒农大陆	不删档内测	天趣网络	天趣网络	2014年7月11日
梦幻隋唐	公测	天上友嘉	泥巴网络	2014年7月11日
洛神	不删档内测	阳光游戏	阳光游戏	2014年7月12日
江湖总动员	不删档封测	联易互动	时代奇域	2014年7月15日
鬼武者魂	不删档内测	CAPCOM	布鲁潘达	2014年7月16日
进击的世界	不删档内测	星月神话	蓝海时空	2014年7月17日
幻想神域	公测	传奇网络	搜狐畅游	2014年7月18日

名称	状态	开发	运营	时间
枪神纪	内测	腾讯	腾讯	2014年7月18日
九天仙缘	不删档内测	科宇畅游	科宇畅游	2014年7月19日
龙之封印圣域龙境	内测	御风行	厦门网氏	2014年7月19日
剑武	公测	心游科技	心游科技	2014年7月22日
三国争霸2	内测	起凡	起凡	2014年7月25日
敦煌	不删档封测	阳光游戏	阳光游戏	2014年7月26日
幻剑	公测	盟芽科技	盟芽科技	2014年7月31日
幻战	内测	上海战世	上海战世	2014年8月7日
苍天2	封测	娱美德	巨人网络	2014年8月7日
黑金	公测	蜗牛公司	蜗牛公司	2014年8月8日
剑灵	公测	NCsoft	腾讯	2014年8月8日
300英雄	内测	跳跃网络	中青宝	2014年8月8日
九鼎争霸	封测	景峰科技	景峰科技	2014年8月9日
网易全明星	封测	网易	网易	2014年8月12日
摩登原始人	公测	成都震宇	友为网络	2014年8月13日
末日屠龙	不删档内测	金山软件	金山软件	2014年8月14日
黑夜传奇	公测	飓风网络	友为网络	2014年8月14日
龙界争霸	公测	龙之界	华多网络	2014年8月14日
一世仙缘	内测	龙族网络	龙族网络	2014年8月14日
仙门	公测	融游信息	自由网络	2014年8月16日
超神英雄	内测	S2 GAMES	腾讯	2014年8月20日
超神	不删档封测	广州新游	广州新游	2014年8月21日
星魂OL	不删档内测	炽诚科技	友为网络	2014年8月22日
最终幻想14	公测	史克威尔艾尼克斯	盛大游戏	2014年8月25日
梦塔防	内测	杭州电魂	杭州电魂	2014年8月26日
永恒世纪	公测	天高网络	天高网络	2014年9月3日
斗仙	公测	吉比特	雷霆游戏	2014年9月5日
命运之刃	公测	快乐时光	快乐时光	2014年9月12日
北欧战纪	不删档内测	圣甲虫	厦门网氏	2014年9月13日
勇者大冒险	内测	像素软件	腾讯	2014年9月16日
格子RPG	内测	青瓷数码	吉比特	2014年9月17日
新流星搜剑录	删档封测	空中网	空中网	2014年9月17日
修罗道OL	公测	上海火蟾	上海火蟾	2014年9月18日
暗黑之光	内测	颐博游戏	颐博游戏	2014年9月18日
汉魂	公测	易当网络	易当网络	2014年9月19日
巨龙大陆	封测	多益网络	多益网络	2014年9月19日
真灵传说	内测	游龙科技	自由网络	2014年9月20日
项羽	不删档内测	远明科技	蓝波万游戏	2014年9月24日
射雕ZERO	公测	完美世界	完美世界	2014年9月25日
传奇永恒	封测	盛大游戏	盛大游戏	2014年9月25日
罗德岛战记	公测	网成科技	U7平台	2014年9月25日
丝路传说2	不删档内测	乐旭	卓易通	2014年9月26日
魂之猎手	公测	CJ E&M Games	腾讯	2014年9月26日
灵域	公测	深圳淘乐	欢聚游戏	2014年9月26日
英雄三国	内测	网易	网易	2014年9月26日
战魂之刃	不删档内测	天雄科技	自由网络	2014年9月27日
机动战士敢达OL	封测	BANDAI	久游	2014年10月9日

名称	状态	开发	运营	时间
最后一炮	公测	小笼包网络	中青宝	2014年10月12日
藏地传奇	封测	网易	网易	2014年10月16日
侠义外传	内测	梦工厂	梦工厂	2014年10月16日
无冬online	封测	Cryptic	完美世界	2014年10月16日
怒三国	不删档内测	中青宝	中青宝	2014年10月17日
风暴英雄	封测	暴雪	网易	2014年10月17日
上古世纪	内测	XL GAMES	腾讯	2014年10月22日
战国破坏神	内测	巨人网络	巨人网络	2014年10月23日
神器传说	封测	磁力线上	顺网科技	2014年10月23日
沃土	公测	Ankama	迅鸟网络	2014年10月23日
画江山	封测	天穹游戏	天穹游戏	2014年10月24日
恋战	封测	尚游游戏	尚游游戏	2014年10月31日
烈焰苍穹	不删档内测	华畅运通	华畅运通	2014年11月1日
女神三国	内测	青瓷数码	吉比特	2014年11月1日
国策	不删档内测	8760在线	8760在线	2014年11月5日
HON	不删档内测	S2 GAMES	腾讯	2014年11月6日
王牌对决	封测	IO Entertainment	腾讯	2014年11月6日
美人三国	封测	聚位网络	欢聚游戏	2014年11月6日
再战	删档封测	无锡梵天	泓阳网络	2014年11月6日
神之浩劫	内测	Hi-Rez Studios	腾讯	2014年11月7日
择天记OL	内测	巨人网络	巨人网络	2014年11月7日
吞噬苍穹	公测	灵石网络	灵石网络	2014年11月14日
骑士之心	内测	Gni Soft	赤橙数娱	2014年11月14日
魔戒传说	封测	中青宝	中青宝	2014年11月14日
战西游	不删档封测	阳光游戏	阳光游戏	2014年11月15日
地城之光	不删档内测	EYEDENTITY	盛大游戏	2014年11月19日
赤壁之战	不删档内测	珠海仟游	珠海仟游	2014年11月20日
魔兽世界	公测	暴雪	网易	2014年11月20日
苍天劫	封测	灵光互动	灵光互动	2014年11月20日
终极火力	内测	游互网络	起凡游戏	2014年11月20日
使命召唤OL	不删档内测	动视	腾讯	2014年11月21日
龙途	公测	尚聚网络	尚聚网络	2014年11月21日
萌斗江湖	公测	巨人网络	巨人网络	2014年11月21日
虎豹骑	封测	天晴数码	网龙公司	2014年11月21日
不灭	内测	云讯网络	云讯网络	2014年11月21日
海战世界	公测	冰动娱乐	搜狐畅游	2014年11月21日
危机2015	不删档封测	网易	网易	2014年11月22日
太极	不删档封测	阳光游戏	阳光游戏	2014年11月26日
灵魂回响	公测	Nvius	搜狐畅游	2014年11月26日
天空之城	封测	极光互动	极光互动	2014年11月26日
补天志	内测	无冬之境	无冬之境	2014年11月26日
守护之刃	封测	南山科技	上海凡游	2014年11月27日
梦想世界2	公测	多益网络	多益网络	2014年11月28日
征三国	公测	拓乐网络	赤橙数娱	2014年11月28日
天之禁	封测	绿岸网络	绿岸网络	2014年11月28日
疾风之刃	公测	Allm	腾讯	2014年12月3日
狩猎幻想	封测	极光互动	极光互动	2014年12月3日
弑魂OL	不删档内测	上海唱听	上海唱听	2014年12月4日

名称	状态	开发	运营	时间
古羌传奇	公测	武道数码	武道数码	2014年12月4日
霸世	封测	众川网络	众川网络	2014年12月4日
诛邪	内测	青瓷数码	吉比特	2014年12月4日
龙门虎将	不删档内测	境界游戏	境界游戏	2014年12月5日
决战苍穹	内测	星移互动	风之云网络	2014年12月5日
仙途2	内测	雪狼科技	巨人网络	2014年12月5日
创世神话	内测	超游网络	蓝波万游戏	2014年12月6日
大明帝国	封测	华游网络	华游网络	2014年12月6日
贝拉传说	封测	OMG	蓝波万游戏	2014年12月10日
真古龙群侠传	公测	智乐堂	卓易通	2014年12月10日
TERA	公测	BlueHole	昆仑万维	2014年12月11日
悟空传	公测	上海笑游	蓝波万游戏	2014年12月12日
魔战三国	封测	诚敬信息	厦门网氏	2014年12月12日
热血江湖2	封测	Mgame	17Game	2014年12月16日
神魔无双	不删档内测	宝果网络	神游网络	2014年12月19日
征途2经典版	公测	巨人网络	巨人网络	2014年12月19日
西楚霸王	删档封测	网易	网易	2014年12月19日
战争雷霆	公测	Gaijin Entertainment	腾讯	2014年12月19日
古剑奇谭OL	封测	上海烛龙	GAMEBAR	2014年12月26日
第三把剑	内测	狸猫网络	完美世界	2014年12月26日
极乐空间	封测	阳光游戏	阳光游戏	2014年12月27日
圣域三国	公测	道达理通	哈普网络	2014年12月31日

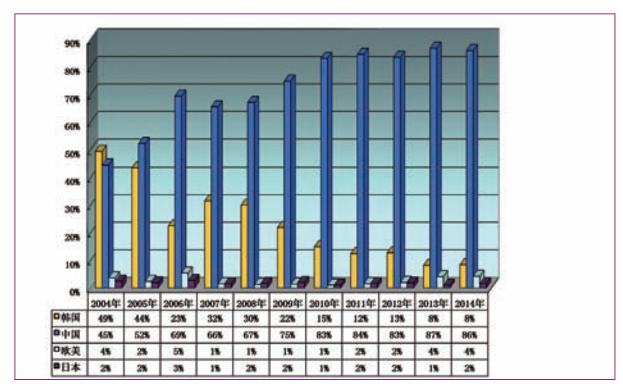
2014年网络游戏产品类型分析



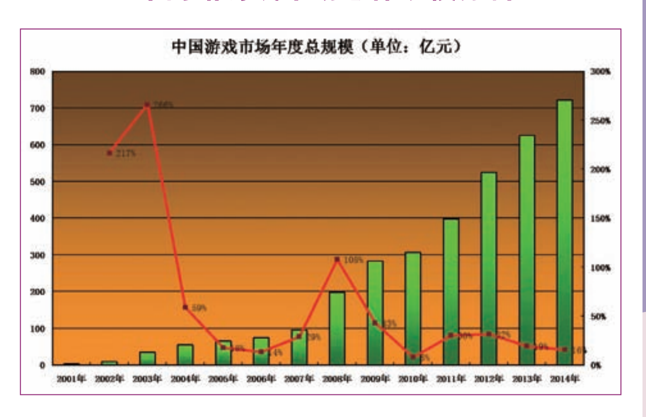
在游戏类型方面，2014年最为流行的游戏类型依然以大型角色扮演为主。不过，以DOTA2为代表的MOBA游戏在这一年异军突起，成为继角色扮演之后的第二大类型游戏。休闲、策略经营与养成游戏继续被边缘化。事实上，现在的MMORPG融合了多种经营与养成玩法，网游类型在广义上可以划分为“在线生活体验”与“在线竞技角逐”两个大类。

2014年网络游戏产品来源结构分析

2014年网络游戏市场受到了明显的压力。从产品来源结构看，2014年国内开服测试的新网游继续以国产游戏为主，但新开测游戏的总数量连续出现下滑。另一个特点是2014年有许多此前停服的游戏重新“复活”，从一个侧面反应了网游进入“老龄化”时代，怀旧玩家的比例正在增加。2014年来自海外的网络游戏中，韩国游戏依然比例最大，在中国取得的营收也最为丰厚，这一点通过韩国本土公布的游戏出口产业报告中也可以得到佐证。



2014年网络游戏市场总体规模分析



从数据上看，2014年网络游戏市场的增速再度放缓，这一情况主要受到两方面的影响，一是网络游戏市场出现饱和，人口红利所剩无几；二是网游市场受到手游新兴市场的进一步挤压。

传统网游的六大巨头腾讯、网易、盛大、畅游、完美、巨人在2014全部都提出了自己的手游发展计划并付诸实施，其中盛大、巨人为配合手游发展而进行私有化退市，而完美在2014年底也传出了私有化的消息。除了资本层面的这些变化之外，以畅游、完美为代表的厂商还努力将自有端游用户导向手游，推出《天龙八部3D》《笑傲江湖》等手游作品，变相拉低了网游市场的增速。

巨头的纷纷退市让原本清晰的资本市场重新变得混沌，腾讯的一家独大让2014年的网游市场缺乏明星与亮点，好在新兴的手游市场并未对网游市场形成直接的冲击，网游市场在平稳中度过了一年。根据上市公司公布的财报数据以及收集整理的数据，我们计算2014年国内网络游戏市场的总规模在700亿元以上，比去年同期增长16%。这个数字包括网络游戏，不包括移动端平台的市场规模。虽然网游市场现在依然是中国游戏市场中占比最大的一块，但这个一半被腾讯吞食的市场，似乎已经对创业者失去了足够的吸引力。

栏目编辑/记者组/news@popsoft.com 美术编辑/晶冰

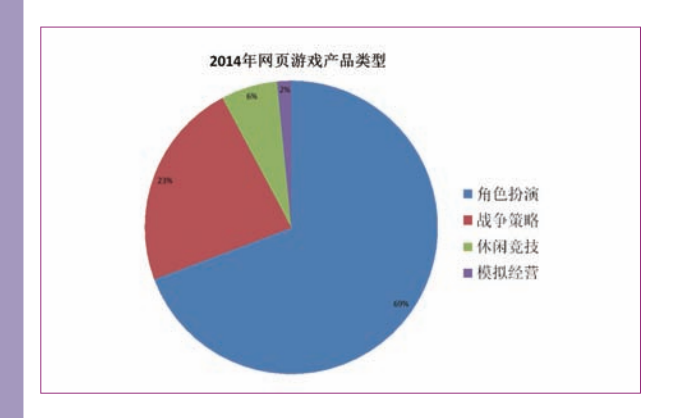
2014 网页游戏市场整体分析

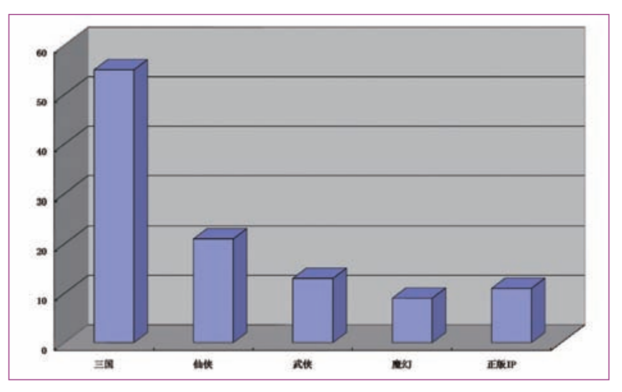
名称	类型	开发	运营	测试时间
盛世遮天	角色扮演	3737k	冰峰科技	2014年1月5日
情缘情史	角色扮演	8787wan	台州木森	2014年1月6日
大闹天宫OL	角色扮演	百度游戏	天上友嘉	2014年1月8日
骑士战歌	角色扮演	上海游族	上海游族	2014年1月8日
战国无双(3D)	角色扮演	8090游戏	上海云动	2014年1月8日
英雄神殿	角色扮演	广州维动	江游信息	2014年1月10日
土豪江湖	角色扮演	双盟网络	竹灵网络	2014年1月14日
无间	角色扮演	8090游戏	龙辰游戏	2014年1月14日
龙之烈火	角色扮演	37wan	君游网络	2014年1月14日
烽火连城	角色扮演	8641	上海易门	2014年1月15日
热血拳皇	角色扮演	58wan	德安网络	2014年1月15日
龙吟九州	战争策略	125wan	就玩网络	2014年1月16日
聚义三国	战争策略	44wan	富威赫派	2014年1月16日
兵锋三国	角色扮演	四三九九	四三九九	2014年1月18日
火纹三国	角色扮演	乐都网	乐港游戏	2014年2月19日
暗黑修仙	角色扮演	37wan	仙海网络	2014年2月19日
神途	角色扮演	蜗牛网络	跃兔网络	2014年2月19日
星际Online	战争策略	土豪玩	杭州热谷	2014年2月26日
海王	角色扮演	u193	海王	2014年2月27日
阳神	角色扮演	页游科技	页游科技	2014年2月27日
足霸天下	休闲竞技	37wan	颐森科技	2014年2月28日
二战争霸(3D)	战争策略	89uu	竞原科技	2014年3月1日
热血英雄三	战争策略	44wan	杭州热谷	2014年3月2日
天才樱木来了	角色扮演	鱼仙人网络	我爱酷	2014年3月5日
神怒八荒	角色扮演	8090	江苏乐游	2014年3月7日
神仙道	角色扮演	心动游戏	光环众	2014年3月8日
曹操传	战争策略	e侠网	八加一	2014年3月14日
纹章觉醒	角色扮演	乐都网	乐港	2014年3月19日
桃园结义	角色扮演	4399	4399	2014年3月21日
龙纹战域	角色扮演	37wan	墨龙科技	2014年3月26日
七杀	角色扮演	4399	4399	2014年3月28日
美人天下	战争策略	u193	云秀网络	2014年3月28日
征战四方2(3D)	战争策略	傲世堂	上海锐战	2014年3月29日
大都督	战争策略	上海幻游	125wan	2014年4月1日
传神	角色扮演	江苏易乐	37wan	2014年4月9日
圣痕幻想	战争策略	弘煜	布鲁潘达	2014年4月9日
白发魔女传	角色扮演	北京稻草熊	PPS	2014年4月15日
将军破	角色扮演	乐朗科技	1073	2014年4月16日
仙渡	角色扮演	44wan	蓝港科技	2014年4月20日
三国论剑	战争策略	第一波	天津颐博	2014年4月22日
梦回江湖(3D)	角色扮演	乐趣网络	游奇网络	2014年4月23日
怒火燎原	角色扮演	37游戏	锐战网络	2014年4月25日
大汉传奇	角色扮演	狐玩	北京游国	2014年5月5日
龙神大陆	角色扮演	有间信息	有间信息	2014年5月6日
星际三国	角色扮演	狐玩网	宝檬网络	2014年5月7日
暗黑世界	角色扮演	百度游戏	七酷网络	2014年5月13日
笑傲仙侠	角色扮演	37游戏	智玩网络	2014年5月13日
探险家手记	角色扮演	狐玩网	嘉堂游戏	2014年5月13日
加勒比传奇(3D)	角色扮演	玩我吧	上海云动	2014年5月15日
硬霸英雄	角色扮演	奇艺世纪	毅睿网络	2014年5月16日
梦回三国2	战争策略	狐玩	缔顺科技	2014年5月17日
谋略三国	战争策略	蜂巢	蜂巢	2014年5月20日
勇士法则	角色扮演	义乐信息	义乐信息	2014年5月20日
工人物语online	战争策略	碧汉网络	BlueByte	2014年5月22日
傲世封神	角色扮演	4399	4399	2014年5月23日
黑暗之光(3D)	角色扮演	趣游	趣游	2014年5月23日
剑影	角色扮演	第七大道	第七大道	2014年5月23日
风流三国	角色扮演	1073	寻梦网络	2014年5月24日
说唐	角色扮演	糖果网络	糖果网络	2014年5月27日
唐宫梦	角色扮演	宝将科技	宝将科技	2014年5月28日
东方仙境	角色扮演	游域科技	游域科技	2014年5月29日
绝色唐门	角色扮演	顺网游戏	亚瑟网络	2014年5月31日
星月神剑	角色扮演	89uu	东游网络	2014年6月4日
卧龙OL	角色扮演	百度游戏	嘉武信息	2014年6月4日
腾龙战记	角色扮演	狐玩	点指唯峰	2014年6月6日
无双三国志	角色扮演	打卡网络	打卡网络	2014年6月6日
倾世洛神	角色扮演	360	菲音信息	2014年6月10日
封神伏魔	角色扮演	狐玩	风玩科技	2014年6月10日
暗夜奇迹(3D)	角色扮演	1377	上海朗时	2014年6月11日
战龙兵团	战争策略	游族	游族	2014年6月11日
笑傲九天	角色扮演	YY游戏	广州酷游	2014年6月12日
天下足球	休闲竞技	新浪体育	范特西	2014年6月13日
夺冠之路	模拟经营	盛大游戏	NHN	2014年6月13日
Q游记	角色扮演	腾讯	泛城科技	2014年6月17日
赤月传说	角色扮演	9377	微娱网络	2014年6月17日
魔晶幻想3	角色扮演	乐都	乐港科技	2014年6月18日
颠倒西游	战争策略	狐玩	三唐信息	2014年6月18日
2014巴西世界杯	休闲竞技	旭游网络	旭游网络	2014年6月20日
封神战骑	角色扮演	44wan	盛世昊宇	2014年6月21日
梦幻武侠传	角色扮演	wugeban	暴血团队	2014年6月21日
英雄战歌	角色扮演	天拓游戏	天拓资讯	2014年6月25日
西游斗神	角色扮演	37游戏	广州仙海	2014年6月25日
七色	角色扮演	4765	自由大陆	2014年6月26日
神女天下	角色扮演	趣乐游戏	巨人网络	2014年6月26日
宝马战将	角色扮演	4765	点指唯峰	2014年7月1日
傲世九重天	角色扮演	37游戏	易娱网络	2014年7月4日

名称	类型	开发	运营	测试时间
斗罗大陆OL	角色扮演	起点游戏	万将网络	2014年7月9日
云三国	战争策略	921	成都乐朗	2014年7月9日
九州志(3D)	角色扮演	37游戏	风月科技	2014年7月10日
蒸汽之城(3D)	角色扮演	梦加网络	梦加网络	2014年7月10日
烈焰之王	角色扮演	707	清新乐可	2014年7月11日
魅影传说	角色扮演	9377	创思信息	2014年7月14日
网页三国	战争策略	上海商国网络	上海商国网络	2014年7月15日
剑道独尊	角色扮演	起点游戏	宝伦网络	2014年7月15日
战神录	角色扮演	兴采网络	竹灵网络	2014年7月15日
龙曜三国	战争策略	37wan	龙曜数码	2014年7月16日
千军万马	战争策略	921	上海峰廷	2014年7月18日
圣火令	角色扮演	51wan	仙人掌	2014年7月18日
仙梦	角色扮演	921	钱塘科技	2014年7月19日
全民世界杯	休闲竞技	32wan	铭动网络	2014年7月20日
三国英杰传	战争策略	天行远景	曲奇科技	2014年7月21日
多洛战纪	角色扮演	4399	4399忍者猫	2014年7月24日
天珠	角色扮演	1073	鸿渐网络	2014年7月26日
神奇篮球	模拟经营	1073	武汉超玩	2014年7月30日
醉武侠	角色扮演	4399	捷游	2014年8月1日
君成天下	角色扮演	91wan	华游网络	2014年8月1日
战神诀	角色扮演	37游戏	墨龙科技	2014年8月4日
炫舞时代	休闲竞技	腾讯游戏	天津永航	2014年8月6日
焚天之怒	角色扮演	腾讯游戏	胡莱游戏	2014年8月7日
斩神(3D)	角色扮演	4399	4399	2014年8月8日
舌战群雄	战争策略	44wan	钱塘网络	2014年8月11日
神将屠龙	角色扮演	XY游戏	上海君游	2014年8月12日
独步天下	角色扮演	4399	广州菲音	2014年8月13日
一品三国	战争策略	德游网络	德游网络	2014年8月13日
战国征途	角色扮演	1073	易门信息	2014年8月13日
土豪足球	模拟经营	44wan	汇游戏	2014年8月14日
疯狂世界杯	模拟经营	1073	蚩游科技	2014年8月15日
秦时明月	角色扮演	畅游wan	骏梦游戏	2014年8月15日
塔防联盟	战争策略	创世天联	创世天联	2014年8月15日
冰火之刃	角色扮演	PPS	爱奇艺	2014年8月19日
斩龙传奇	角色扮演	XY游戏	重剑网络	2014年8月21日
天珠2	角色扮演	4765	广州鸿渐	2014年8月21日
星临三国	角色扮演	狐玩	星临亿界	2014年8月22日
天神三国	战争策略	44wan	星水信息	2014年8月24日
暗黑西游记	角色扮演	37游戏	上海易娱	2014年8月27日
神游传	角色扮演	1073	华启网络	2014年8月27日
武三国	角色扮演	200wan	杭州神国	2014年8月29日
战王(3D)	战争策略	好玩友	宝将科技	2014年8月29日
异世唐门	角色扮演	1073	亚瑟网络	2014年9月5日
国之战魂	战争策略	602游戏	基友网络	2014年9月5日
九转乾坤	角色扮演	23game	游众	2014年9月5日
撸吧三国	战争策略	4765	九州动力	2014年9月6日
蛮荒时代	角色扮演	5911	易美时代	2014年9月9日
奇天(3D)	角色扮演	趣游时代	趣游时代	2014年9月10日
幻世三国	战争策略	狐玩网	星杯传说	2014年9月10日
黑暗崛起	角色扮演	58wan	世纪德安	2014年9月11日

名称	类型	开发	运营	测试时间
七界OL	角色扮演	苏州谦游	苏州谦游	2014年9月11日
真假三国	角色扮演	4884	龙曜数码	2014年9月12日
封神联盟	角色扮演	65游戏	杭州御宅	2014年9月12日
搜神幻想	角色扮演	狐玩	影流网络	2014年9月12日
猎魔传说	角色扮演	921	猎魔	2014年9月16日
魔宠大陆	社交游戏	狐玩	维卡游戏	2014年9月17日
血饮传说	角色扮演	youxi	文脉网络	2014年9月18日
苍穹变(3D)	角色扮演	腾讯	天神互动	2014年9月26日
创世天元	战争策略	国发天元	第五动力	2014年9月26日
刺沙	角色扮演	37游戏	盛和网络	2014年9月27日
百战天下(3D)	角色扮演	YY游戏	广州酷游	2014年9月29日
战赤壁	战争策略	锵锵网络	苏游信息	2014年9月29日
奸雄传之卧龙凤雏	战争策略	逗尚乐吧	逗尚乐吧	2014年9月30日
封魔诛神	角色扮演	7911	风玩科技	2014年10月14日
魔龙诀	角色扮演	墨龙科技	墨龙科技	2014年10月15日
太古遮天2	角色扮演	四三九九	明朝网络	2014年10月17日
暗黑江湖	角色扮演	44wan	达洛克	2014年10月21日
神魂(3D)	角色扮演	KK岛	上海嘉游	2014年10月22日
计谋天下	战争策略	快玩	宜尚和	2014年10月24日
封神降魔	角色扮演	1073	恒游网络	2014年10月25日
传奇无双	角色扮演	百度游戏	蛮荒网络	2014年10月28日
剑指江山	角色扮演	云秀网络	云秀网络	2014年10月29日
萌征天下	角色扮演	5911	九峰网络	2014年10月29日
神创九州	角色扮演	要玩娱乐	游众软件	2014年10月29日
灭世三国	战争策略	朗乐科技	44wan	2014年10月29日
铜雀台OL(3D)	角色扮演	要玩娱乐	万米网络	2014年10月30日
绝世天下	角色扮演	8090游戏	无锡游人	2014年10月30日
风色轨迹(3D)	角色扮演	4399	广州捷游	2014年10月31日
暗黑破坏者	角色扮演	逗尚乐吧	逗尚乐吧	2014年11月1日
天途OL	角色扮演	44wan	谦游网络	2014年11月4日
真三国乱舞(3D)	角色扮演	Youxi.com	翼动娱乐	2014年11月5日
全民倒塔	角色扮演	37游戏	上海易娱	2014年11月7日
醉仙剑(3D)	角色扮演	1073	火狐数字	2014年11月7日
求魔(3D)	角色扮演	youxi	天神互动	2014年11月7日
决战九天	角色扮演	65游戏	羲和网络	2014年11月7日
后宫来了	角色扮演	175wan	紫光顺风	2014年11月7日
醉三国	角色扮演	凡游网络	众游网络	2014年11月10日
不朽之王	角色扮演	乐游网	天成胜境	2014年11月14日
权倾天下	战争策略	37游戏	傲庭网络	2014年11月18日
霹雳决(3D)	角色扮演	5911	仙迹网络	2014年11月19日
MU奇迹来了(3D)	角色扮演	9377	中联畅想	2014年11月20日
大皇帝	战争策略	游族信息	游族网络	2014年11月20日
暗夜之神(3D)	角色扮演	4399	上海游人	2014年11月21日
斗魂传(3D)	角色扮演	1073	九众互动	2014年11月21日
王者霸主	角色扮演	8090	上海游人	2014年11月24日
西游之光	角色扮演	紫霞网络	紫霞网络	2014年11月26日
连城绝	角色扮演	国信城网	国信城网	2014年11月28日
剑踪(3D)	角色扮演	9377	金刚游	2014年11月29日
王城争霸	角色扮演	8090游戏	上海云动	2014年12月1日
断刀客(3D)	角色扮演	1073	尊鹏网络	2014年12月5日

2014年网页游戏产品题材与类型分析

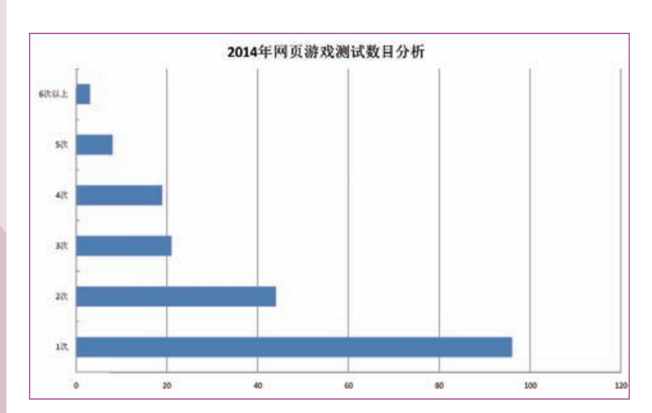




2014年网页游戏在产品题材与类型上并没有出现颠覆性变化。据统计，在2014年正式公测的页游中角色扮演依然占据主流，占游戏总量的70%以上，不过在角色扮演游戏中，ARPG所占的比例明显得到提升，甚至出现了少量ACT游戏，与回合制一统天下的2013年明显不同。而休闲、模拟与养成类游戏则进一步消失，转移到移动端。

在题材内容上，体现中国特色的“三国”“仙侠”“武侠”“玄幻”依然是当前页游的几种主要游戏题材。不过2014年随着手游进入IP时代，页游领域也出现了不同程度的正版IP风向，如《风云无双》《大天使之剑》等都拥有正版授权。高质量的页游已经开始注重版权，但素材盗用的情况依然很严重。

2014年网页游戏测试数目分析



2014年页游市场虽然持续增长，但明显受到了手游的冲击。一方面网页游戏的用户定位与手游有较多重叠，另一方面网页游戏一直以来混乱的市场与糟糕的口碑导致厂商急于逃离，许多页游公司都在2014年转型将战略重点放到手游之上。厂商的战略转变导致网页游戏在2014年更加依赖渠道推广，游戏渠道渐渐控制了页游测试的生死。

从图表的统计数据来看，2014年页游在运营平台上只经历过一次测试的游戏数量达到96款。不过这个数字有两个不同的含义。其中一部分游戏经历一次测试之后便由于种种原因不再进行测试，等于是被运营平台所放弃。但另有一部分游戏（以腾讯页游平台为代表）经过一次测试便正式上线，这类游戏大多为休闲类型的小游戏，其中甚至有从移动平台逆向移植的作品。

在运营平台进行4次以上公开测试的游戏共计有30款左右，这个数字比2013年下降了许多，说明厂商已渐渐不再使用多次测试的方式进行游戏推广，厂商与运营平台更多开始用联运开服的方式保持产品的活跃，具有潜力的品牌页游得到运营渠道更大青睐，这也是页游厂商开始在2014年注重正版授权的动力所在。

2014年的页游市场在许多方面取得了进步，尤其是面对手游的挤压依然保持了不低的增长率，同时页游产品也出现了一定比例的正版授权游戏，这些都是页游走向健康发展的基础。不过整个页游市场依然存在各种各样的问题，其中一些在页游发展之初遗留下来的问题，不是一朝一夕可以根除的，而这需要强势的页游平台主动努力去改变。

2014 电子竞技市场整体分析

2014年中国电子竞技产业在2013年的基础上继续增长，并有了新的突破。主流电竞项目稳定发展，同时也有新的项目加入。

2013年占国内电竞市场最大份额的MOBA类游戏在2014年继续火热，在DOTA2和《英雄联盟》这两个项目上形成了“二分天下”的局面。DOTA2由于中国队夺得1000万美元的巨额奖金而引起舆论的广泛关注，《英雄联盟》S4世界总决赛的关注度也丝毫不亚于DOTA2。

随着DOTA2和《英雄联盟》的不断升温，国内在赛事举办以及战队规划上也有了新的突破口。DOTA2方面，由IMBATV主办的DOTA2比赛“I联赛”率先采用“众筹”的方式，通过玩家的支持筹集到高额奖金，以此吸引更多选手。而《英雄联盟》方面，在S4世界总决赛落幕之后，一些知名国内俱乐部如WE战队，开始聘用韩国职业选手作为“外援”，也为国内俱乐部成员的搭配提出了新的思路。

成绩上，国内DOTA2知名战队如IG、VG、LGD等一扫2013年的颓势，在TI4上取得了十分不错的成绩，仅前八就有五支中国战队，最终的冠军由NewBee战队夺得；而《英雄联盟》方面，国内战队“皇族”依旧发挥稳定，在S4世界总决赛上夺得亚军。可喜的是，四川电竞女选手马雪在相对弱势的《星际争霸2》项目上夺得女子组冠军，并获得了国家体育总局的表彰，这也是近年来中国女选手在世界电子竞技大赛中获得的最佳成绩。

值得一提的是，2013年年末暴雪推出的卡牌手游《炉石传说》在2014年得到了长足的发展，国内大量知名电竞俱乐部如IG、VG以及新成立的NewBee，开始成立《炉石传说》项目的分部，而由网易和暴雪主办的《炉石传说》官方比赛“黄金公开赛”也在2014年第一季度正式开赛。《炉石传说》等“非传统”电竞项目的加入在一定程度上撼动了主流MOBA游戏的地位，也提高了电竞比赛的受众。

同时，2014年在银川举办的WCA大胆引入了手游并设置高额奖金，其中《刀塔传奇》手游的奖金甚至远高于其IP出处DotA。在2014年年末举办的WCA2015品鉴会以及媒体记者专访会上，WCA主办方透露在2015年还会加入更多手游、主机甚至棋牌项目，在进一步拓展电竞“全民化”的过程中保证“竞技性”。

从2014年开始，电竞游戏直播开始兴起。斗鱼、战旗、火猫等直播平台的出现和火爆吸引了许多视线。也不时能看到“某某直播平台高价签约明星选手”等新闻。直播平台的出现一定程度上拉近了普通玩家和职业选手之间的差距，增加了职业选手的收入和比赛的关注度，同时也挽救了一些过于小众的竞技项目（如“拳皇”“街霸”等格斗游戏）。

总体上说，相比2013年的电竞市场，2014年的电竞市场出现了更多亮点和新意，也让我们对2015年更加期待。

2014年电子竞技主要赛事及奖金

赛事名称	主办方	主要项目	总奖金额	时间
LPL春季赛	腾讯	《英雄联盟》	195万￥	2014.02.22-2014.04.26
ECL 2014	中国电子竞技运动发展中心	综合	约42万￥	2014.03.26-2014.12.31
WPC 2014	上海市体育总会/景瑞地产集团	DOTA2	147万￥	2014.03.29-2014.06.02
IET 义乌国际电子竞技大赛	国家体育总局体育信息中心	《英雄联盟》《魔兽争霸3》FIFA Online	59万￥	2014.04.27-2014.04.29
TGA夏季总决赛	腾讯	《英雄联盟》	35万￥	2014.05.30-2014.06.08
炉石黄金公开赛	网易/暴雪	《炉石传说》	约20万￥	2014.07.12-2015.01.18
I联赛2014	ImbaTV	DOTA2	约160万￥	2014.08.11-2014.09.28
G联赛2014	游戏风云	综合	71.5万￥	2014.09.12-2014.12.29
WCA 2014	银川圣地国际游戏投资有限公司	综合	2000万￥	2014.10.02-2014.10.08
Nest全国电子竞技大赛	国家体育总局体育信息中心	DOTA2《英雄联盟》	92.8万￥	2014.10.30-2014.11.02
TGA冬季总决赛	腾讯	《英雄联盟》	18万￥	2014.11.14-2014.11.23

2014 单机游戏市场整体分析

经过2013年“三剑齐发”的盛况之后，2014年的中国单机游戏市场再次陷入冬季。2014年正式出版的单机游戏屈指可数，影响力也非常有限，而这其中由国内厂商研发制作的产品更是凤毛麟角。2014年正式上市的国产游戏只有珠海云游推出的《新剑侠传奇》这一款，而且受到的评价也不高，导致游戏回炉重制。“三剑”不发，大部分厂商纷纷推迟自己的新品上市计划，如本来预定于2014年发布的《御天降魔传》便推迟到了2015年。单机游戏抱团取暖的现象越来越明显。

单机游戏整体的不景气导致2014年单机市场规模再次萎缩，据我们的统计，2014年单机市场规模只有0.3至0.5亿元人民币，相比去年有明显的下滑。单机游戏市场常年徘徊不前，其中一个重要原因就是受到网游、手游等强势同行的挤压。如开发单机作品《雨血》系列的灵游坊便转向开发手游《影之刃》；烛龙的《古剑奇谭OL》也于2014年底开始封测。面对网游与手游的火热，很少有团队会只做单机，随着2014年两大游戏主机引入国内，2015年“PC单机”这个领域在游戏产业中的位置，将变得更为边缘化。

这几年来，中国游戏整体市场规模一直呈现高速的增长，但是，单机市场并没有因为整体游戏市场规模的扩大而扩大，相反却呈现出伴随“三剑”的周期性变化，出现一年波峰，一年波谷的规律。许多厂商似乎也看到了这样的规律，所以纷纷将自己的产品计划推迟到2015年。比如《轩辕剑6外传穹之扉》《仙剑奇侠传6》都预定于2015年上市，此外，《武林群侠传》《剑侠情缘之谢云流传》《圣女之歌》《天使帝国》等一批单机IP也有望在2015年有所动作。可以预见，在2014年的沉寂之后，2015年的国产单机市场会热闹许多。

2014年单机游戏发售列表

游戏名称	游戏类型	开发商	发行商	售价（人民币 元）	上市时间	销量
虹色旋律	文字冒险	Gloria Works	Gamebar	49（标准版）	2014年3月14日	未公开
罗马2：全面战争	策略游戏	Creative Assembly	SEGA	139（数字版）	2014年4月	未公开
魔法门10：传承	角色扮演	育碧	育碧	（仅数字版 49）	2014年5月10日	未公开
新剑侠传奇	角色扮演	珠海云游	艾游	79（数字版 50）	2014年7月18日	20万
终极街霸IV	格斗竞技	CAPCOM	杉果游戏	（仅数字版 89）	2014年8月8日	未公开
一级方程式赛车2013	体育竞速	Codemasters	Codemasters	139（数字版）	2014年9月	未公开
超级房车赛：起点2	体育竞速	Codemasters	Codemasters	180（数字版）	2014年10月	未公开

总结

总结2014年中国游戏产业，我们看到了许多进步，也发现了很多不足。根据我们的计算，2014年中国电脑游戏（含手机游戏）产业的市场总额为1048亿元人民币；其中，单机游戏产品市场总额为0.5亿元人民币左右；网络游戏及网页游戏市场总额约为700亿元人民币；移动游戏市场总额约为300亿元以上，移动游戏市场规模已占全体市场规模的30%。

在传统PC端游领域，2014年表现出比2013年更为明显的瓶颈，一直以来推动中国游戏市场发展的人口红利几乎消失，传统网游产业的市场规模已趋向稳定。在这其中，腾讯继续占据端游市场最大份额，并且依靠自身推广继续挤压其他传统厂商，导致盛大、巨人等传统端游厂商纷纷转型。在人口红利消失的市场环境下，只有特色鲜明的细分市场游戏才能生存，在这样的环境下已不可能再出现第二个腾讯，反而是体量更小同时精细化运作的游戏厂商可能得以长久存活。

网页游戏度过了艰苦的一年，口碑不佳导致玩家与开发团队集体向手游迁徙。这种迁徙则导致网页游戏开发商依赖渠道而放弃开拓自有市场，从而导致页游用户天花板提前到来，希望洗尽铅华的网页游戏能在2015年涅槃。

移动游戏在2015年取得长足发展，并迅速进入IP时代，提前跳过了页游的乱战期，这对于手游行业健康发展很有意义。手游得以迅速发展的另外一个驱动力来源于市场的人口红利。智能手机硬件设备的普及、基础网络建设的发展、面向不同人群的游戏推出都让手游人群持续扩大，在未来一段时间之内，手游人口红利依然将持续，市场活力得以进一步激发。

除了网游、页游、手游这三大块内容之外，2014年单机游戏、电子竞技与主机游戏市场也出现了不同的变化，向各自的方向发展。总体来说，2014年对游戏从业者而言是痛并欢乐的一年，中国的游戏市场正变得越来越丰富，与世界的距离也变得越来越近。2014年我们看到中国游戏影响世界，希望在2015年，我们能看到中国游戏改变世界。P



最后的审判
《龙腾世纪》三部曲专题

■策划 本刊编辑部
执笔 天津 半神巫妖

从起源到审判——《龙腾世纪》三部曲

1.一切的起源

作为一家知名的角色扮演游戏制作商，来自加拿大的BioWare成立于1995年，最初由毕业于阿尔伯塔大学医学院的Ray Muzyka、Greg Zeschuk以及Augustine Yip共同创建，这应该就是BioWare这个名字的由来吧——“生化软件”自然是来自于医学院。

BioWare成立距今已经接近20年了，2007年被EA收购事件是公司发展史上一大转折点，这也可以看作是BioWare进入新时代的标志。在2007年之前，BioWare代表了《博德之门》系列、《无冬之夜》《星球大战：旧共和国武士》以及《翡翠帝国》等经典大作。而在2007年BioWare被EA收购后，《质量效应》的推出标志着这家RPG公司踏上了一段崭新的历程。

在这个新时代里，BioWare摈弃了过去购买版权的做法（例如《龙与地下城》《星球大战》），改为自创世界观，并沿袭奇幻、科幻齐头并进的战略。在这个战略里，《质量效应》代表了科幻RPG，而2009年推出的《龙腾世纪：起源》则代表着奇幻RPG的传承。

作为《博德之门》《无冬之夜》的精神继承者，《龙腾世纪：起源》承载了玩家太多的期望，这个项目甚至早在被EA收购前就开始研发了。

因此，作为系列的第一作，《起源》得到了BioWare和EA最大限度的重视，无论是制作成本还是周期都很充裕，这都为一款经典RPG的诞生打下了良好的基础。

果然，在2009年《起源》推出后，迅速得到了从媒体到玩家的广泛好评。优异的画面、曼妙的音乐、史诗般的剧情以及性格各异的队友，甚至还支持MOD制作，这一切特点都让《起源》成为一款近乎完美的剧情类RPG。

虽然五年之后我们再看这款游戏，会发现一些诸如战斗节奏缓慢，剧情略有俗套等小瑕疵，但伴随着《起源》的成功，《龙腾世纪》这块金字招牌一举得以建立仍是不争的事实，这款游戏也确实可以称作“一切的起源”。

2.转折与非议

就在玩家仍沉浸在《龙腾世纪：起源》及其资料片《觉醒》所带来的美妙游戏体验中时，EA却早早宣布了《龙腾世纪2》的消息。

对于系列玩家来说，这可以算是一个好消息，毕竟谁也不想像《上古卷轴》的玩家那样五六年才能玩到一款续作。但熟悉BioWare的粉丝还是表示出了一定的担忧——也许在《博德之门》时代，两年制作一款高质量游戏是可能的，但在这个3D时代，如此赶工真的能保证质量？

果然，在《龙腾世纪2》发布之后，玩家和媒体的非议接踵而至，《龙腾世纪2》一改《起源》多地点、大地图的设计，将游戏剧情全部放在了柯克沃城以及周边地区。因此，虽然在战斗方式上《龙腾世纪2》比《起源》要爽快得多，但游戏场景重复太多、怪物魔法种类大









左上 一切的起源，奠定了《龙腾世纪》的金字招牌

左下 《龙腾世纪：起源》塑造的人物形象深入人心，衍生出了大量的小说、漫画甚至动画电影

右上 《龙腾世纪2》制作周期过短导致了大量的非议

右下 《龙腾世纪2》全部剧情都在柯克沃城，这与一代形成了强烈的反差

幅减少，剧情缺乏史诗感等问题确实无法回避。

如今，三年过去了，我们真的可以说《龙腾世纪2》失败了吗？其实不然，根据笔者的观察，这款游戏竟然还拥有为数不少的拥趸，这些拥趸甚至觉得二代要比《起源》还要好玩。他们的观点也许不是主流，但既然有这批人存在，那么就说明《龙腾世纪2》并非完全意义上的失败之作。

如果我们静下心来看，二代所受非议恐怕还是与《起源》的大获成功有关，《起源》在玩家心中留下一个根深蒂固的印象，那就是《龙腾世纪》的游戏必然会极具史诗感，地图场景必然多变而且风格各异。但二代这种格局相对较小的游戏就一定不好玩么？答案显然并非如此绝对，单就二代本身的品质来说，仍是一款可以打8～8.5分的优秀游戏，尤其是在圣殿骑士与法师之间冲突矛盾的铺垫上，可以说独具匠心且润物细无声。

不过，《龙腾世纪2》所受的非议还是导致了销量上的大幅减低，EA由此也开始反思自己赶工BioWare行为是否明智，这都为《龙腾世纪：审判》的绝处逢生埋下了伏笔。

3.玩家的审判

《龙腾世纪2》在口碑和销量上可谓并不成功，这对于与《质量效应》齐头并进的战略堪称一大打击，《龙腾世纪》的前路该何去何从？玩家的审判真的降临得如此之快？

EA和BioWare决定从头再来，要用《龙腾世纪：审判》这款次世代角色扮演游戏力挽狂澜，重新赢回玩家。而此时，他们面临的问题已经不仅仅是《龙腾世纪2》的坏口碑了。在2011年11月11日，一款经典欧美RPG的推出改变了一切，这款游戏就是《上古卷轴5：天际》。

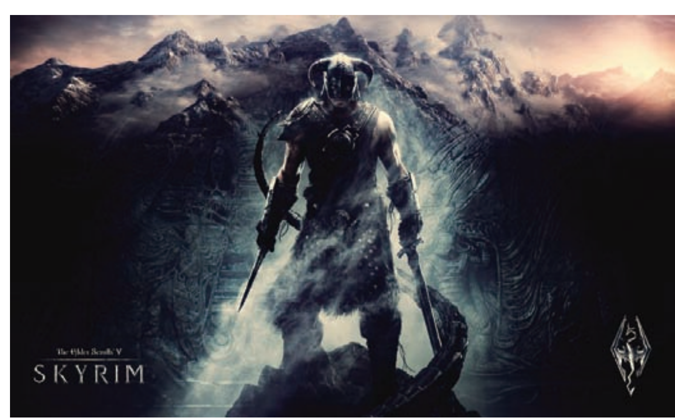
在《上古卷轴5：天际》之前，《上古卷轴》还是一个有着自己鲜明特色，但远达不到席卷全球程度的沙盘系列游戏。但到了《天际》，超过2000万套的白金级别销量以及几亿美元的销售额，都让《天际》成为了一种现象。包括BioWare在内的所有游戏公司都开始思考《天际》的成功，并且立志于将其借鉴到自己的游戏中来。

因此，不知在哪天的深夜，EA的某个办公室会议上，《龙腾世纪：审判》正式向沙盘化游戏转型了。消息一经放出，许多《龙腾世纪》老玩家顿时心生疑问，沙盘化会不会改变系列游戏注重剧情、队友互动的特点？BioWare则迅速打消了玩家的顾虑——《审判》与《上古卷轴5：天际》那种全面开放式游戏不同，仍将保持自己的传统优势，在此基础上，加入有限度的开放式区域。但即便如此，这些开放式区域的面积仍会远超前作，甚至其中一个区域的面积就要大于《龙腾世纪2》的总面积。

可以看出，这完全是针对二代玩家主要诟病的游戏场景太少这一缺陷而作出的改变，《龙腾世纪3：审判》真的是有备而来，它能否顺利通过玩家的审判吗？

一切都在2014年11月18日有了答案，《审判》获得了巨大的成功，它广阔多变的游戏场景、史诗般的剧情、精彩纷呈的探险以及同样出彩的队友塑造，都让它做到了既保留《起源》的优点，又融合了《上古卷轴5：天际》的开放式架构，一举获得了2014年The Game Awards颁奖典礼的年度最佳游戏和最佳角色扮演游戏。

《龙腾世纪：审判》终于通过了玩家的审判，让《龙腾世纪》这一金字招牌得以继续发光发亮，传承下去！









左上 《上古卷轴5：天际》的巨大成功为《龙腾世纪》指明了前路

左下 《龙腾世纪：审判》是对这个系列最终的一次审判

右上 新可选种族的加入为《审判》添色不少

右下 得益于《审判》的成功，《龙腾世纪》的前路一片光明

欢迎来到赛达斯——《龙腾世纪》的世界

1.赛达斯大陆

●地理概述

与其他欧美奇幻游戏一样，《龙腾世纪》同样将自己架空在一块虚构的大陆上，只不过，这块大陆看起来有一些眼熟。是的，BioWare采取了将欧洲大陆一百八十度颠倒过来的做法，设计了赛达斯大陆。赛达斯，英文为Thedas，是由The Dragon Age Setting（龙腾世纪设定）的首字母组成。

赛达斯上共有安德菲尔斯（Anderfels）、安提瓦（Antiva）、埃尔温南（Elvhenan）、东堡（Estwatch）、费莱登（Ferelden）、自由境（Free Marches）、内瓦拉（Nevarra）、奥莱（Orlais）、帕·沃伦（Par Vollen）、里维恩（Rivain）、塞赫隆（Seheron）以及泰文特帝国（Tevinter Imperium）组成。其中《龙腾世纪：起源》的剧情主要发生在费莱登，《龙腾世纪2》则聚焦在了自由境的柯克沃城，而《龙腾世纪：审判》的冒险则横跨了费莱登和奥莱。

如果我们将赛达斯地图倒转过去，便可以发现这些地区的原型——费莱登是英国、奥莱是法国、泰文特帝国是拜占庭、安提瓦是西班牙。

除了这些地点，环绕赛达斯大陆的有包括惊海在内的九大海洋，大陆之上则有着包括冰脊山脉在内的九大山脉，包括柯卡里荒原在内的七大森林，大陆之下还有包括奥扎玛在内的四大矮人地城，对于这些游戏着墨不多的地点，本文限于篇幅就不赘述了。

●种族与国家

《龙腾世纪》的世界共有七大种族，他们分别是：人类（Humans）、精灵（Elves）、矮人（Dwarves）、库纳利人（Qunari）、暗裔（Darkspawn）、柯西斯人（Kossith）、菲克斯人（Fex）。

其中人类是赛达斯大陆上分布最广、人口最多的种族，历史上只有四次大一统，其余时间则征战不已。据传说，人类起源于帕·沃伦的雨林，而后南下进入赛达斯大陆，征服了当地居民后，建立了包括泰文特帝国、奥莱帝国在内的许多国家。如今，人类统一信仰为造物主，也就是安卓斯特建立的宗教。

精灵与矮人是赛达斯大陆的原住民，早在人类到来之前就建立了自己的文明。其中精灵擅长魔法、喜好自然；矮人则精于工匠之术，毫无魔法能力。不过随着泰文特帝国的侵略，精灵失去了自己的土地，成为人类尤其是泰文特魔法领主的奴隶。矮人则撤入地下城中，陷入与暗裔的苦战。

库纳利人是来自于赛达斯大陆北方的灰皮肤、白发、长角的巨人（也有个别库纳利人无角）。库纳利的意思是“信仰坤的人”，因此严格意义上讲库纳利并不是种族的名字，任何信仰坤的人，无论种族为何都可以被称为库纳利。

柯西斯人、菲克斯人在游戏中着墨不多，其中柯西斯人是信仰坤之前库纳利种族的名称，而菲克斯人则是库纳利人占领帕·沃伦岛以前，岛上的原住民。

暗裔在游戏中更多是以敌人的形式出现，根据教会的说法，泰文特帝国的法师进入了造物主的国度——黄金之城，玷污了那里，自己则被转化成了第一批暗裔回到凡间。暗裔一般会躲入矮人的地下城中，寻找被封印的古神，然后用自己的污秽将古神转化成大恶魔，由此形成枯潮。

●重要历史事件

《龙腾世纪》的历史可以追溯至万年之前，限于篇幅无法详述，在这里笔者重点说说《审判》前后的重大历史事件。





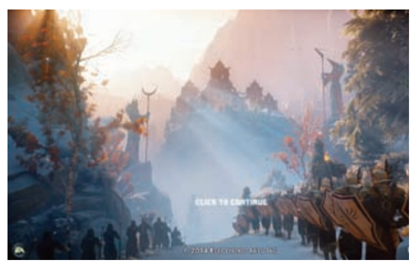


左 赛达斯全图

右上 对应现实中法国的奥莱有着非常奢华的建筑风

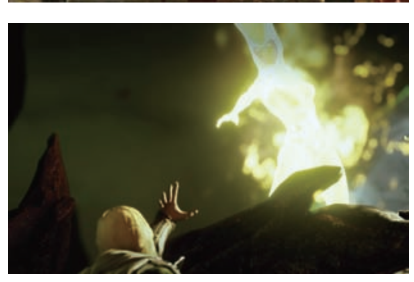
右下 《龙腾世纪：起源》中的暗裔











左上 霍克在柯克沃的冒险，间接导致了法师与圣殿骑士之间的战争

左下 《审判》游戏开始时，法师与圣殿骑士共同前往圣灰神殿接受调停

中 芬哈尔——恐惧之狼的标志

右上 壁画中泰文特法师进入黄金城

右下 很多人认为，《审判》游戏开始时接近主角的灵体便是安卓斯特

《审判》的故事开始于龙腾世纪9:41年，也就是《龙腾世纪2》故事结束的那一年。在《龙腾世纪2》中，柯克沃城教堂的毁灭最终导致了法师与圣殿骑士之间大规模战争的爆发。游戏一开始，玩家可以在主界面看到圣殿骑士团、法师共同前往圣灰神殿接受教皇调停的场面，而圣灰神殿正是玩家在《龙腾世纪：起源》中协助挖掘出的古迹。随着玩家点击新游戏，一道绿色的光芒会瞬间摧毁神殿，不但炸死了教皇朱斯缇娜五世，更引发了“天破”（Breach），在凡间与影界之间撕开一道裂隙。玩家根据选择的种族不同，在这个事件中的身份也不同，但都因此意外获得了关闭裂隙（Rift）的能力，由此开始了《审判》的冒险。

2.宗教

●造物主与安卓斯特

造物主（Maker）是赛达斯大陆上被广泛崇拜的神祇，他被认定是男性，妻子是人类奴隶安卓斯特（Andraste）——教会的创始人。安卓斯特教认为造物主无所不能且创造了天地万物，但如今已经因着凡人的罪（特制泰文特帝国法师进入黄金城）而抛弃了凡人：他不再响应凡人的祈祷。

按照教会的说法，造物主最初创建了影界和其中的灵体，随后创造了凡人物质世界。但根据凡人的研究，造物主很可能只是影界中一个较为强大的灵体，而并非全能的主宰。他之所以不再响应凡人祈祷，很可能是被精灵所崇拜灵体——恐惧之狼芬哈尔所困。而芬哈尔也正是《审判》中天破的始作俑者，正是他附身在队友索拉斯（Solas）身上，将可以撕开影界的神器交给了考瑞菲斯（Corypheus）。

●古神与泰文特帝国

古神是造物主之前，在赛达斯大陆上被广泛崇拜的神祇，尤其是被泰文特帝国的法师们。几千年前，古神以高等巨龙的形态存在于这个世界上，并且根据传说，是它们教会了凡人使用魔法。

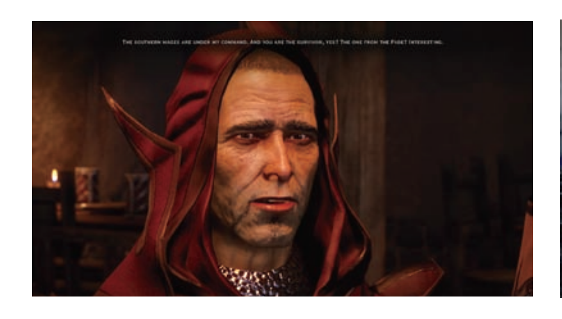
这些古神，或者说巨龙一共有七位，它们分别是静谧之龙杜马特（Dumat）、混乱之龙札基凯尔（Zazikel）、火焰之龙托斯（Toth）、奴役之龙安多拉尔（Andoral）、美丽之龙厄瑟米尔（Uethemiel）、神秘之龙拉奇凯尔（Razikale）、暗夜之龙路撒坎（Lusacan）。

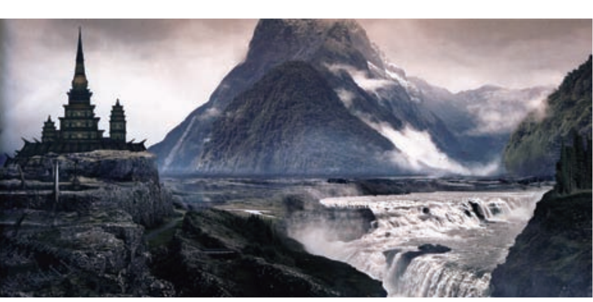
根据教会的说法，正是这些古神教会了泰文特帝国法师使用血魔法，而就在这些法师被转化为暗裔后，这些暗裔又会潜入地下，寻找被封印的古神，将它们污化为大恶魔。一旦有大恶魔出现，则标志着一次枯潮的来临。

第一次枯潮中的大恶魔正是静谧之龙杜马特，第二次则是札基凯尔，第三次是托斯，第四次是安多拉尔。在《龙腾世纪：起源》中的枯潮是第五次，被玩家杀死的大恶魔正是古神美丽之龙厄瑟米尔。

●两个教会

作为崇拜造物主以安卓斯特为先知的教会广泛存在于赛达斯大陆，最初由奥莱帝国皇帝科迪鲁斯·德拉肯建立。教会的主要目的，是在赛达斯大陆的各种族间传扬光明颂歌，这些种族不止人类，更包括了精灵、矮人甚至库纳利人。而教会认

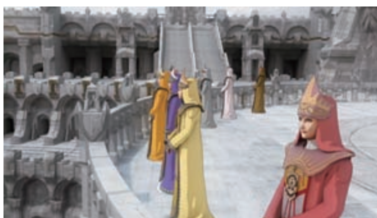


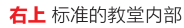


左 《审判》中的泰文特帝国魔法领主阿莱修斯

右 泰文特帝国







左上 柯克沃教堂，圣法战争的导火索

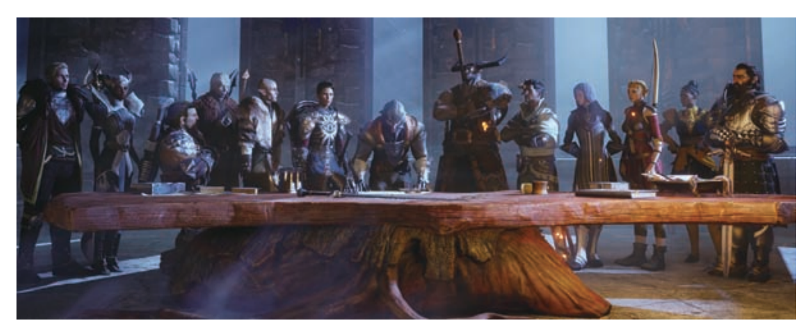
左下 传奇组织灰袍守卫

中上 教会每十年一次的集会（出自动画电影《探索者黎明》）

右上 标准的教堂内部

右下 巨龙纪元的审判庭





为，一旦赛达斯所有的种族都接受了安卓斯特教义，那么造物主便会回归，从而荣耀整个大陆。

由于最初整个赛达斯大陆几乎被泰文特帝国所奴役，因此早期的教会，尤其是安卓斯特本人亲自领导下的教会，更多地是以推翻泰文特血法师统治为主要目的。安卓斯特本人的凡人丈夫由于嫉妒自己的妻子"嫁"给了造物主，因此向泰文特帝国出卖了安卓斯特，导致她被帝国火刑烧死。

虽然安卓斯特教会最终推翻了泰文特帝国对赛达斯大陆的奴役，但泰文特帝国还是保留了魔法领主制度，并且建立了自己的教会，与位于奥莱的教会并存，拥有黑白两位教皇。这一点也被认为是在影射现实中天主教与东正教分裂。

●灰袍守卫

作为玩家在《龙腾世纪：起源》中所扮演的角色，灰袍守卫是龙腾世纪世界观中一个著名的组织，旨在团结一切可以团结的力量对抗枯潮。

在远古时期-395年，第一次枯潮爆发，之后的-305年，一批武士聚集在安德菲尔斯的魏斯豪普要塞（目前这个要塞仍是灰袍守卫的总部），在传奇武士卡里努斯（Carinus）的带领下，第一次喝下暗裔的血液，从而利用敌人的力量来打击敌人——这一传统保持至今，每一位灰袍守卫都必须进行入盟礼，也就是喝下暗裔的毒血，那些受不了暗裔之毒的人会直接死亡，生存下来的人则可以感知暗裔，甚至大恶魔。

灰袍守卫成功终结了几次枯潮之后，成为了赛达斯举世闻名的英雄组织，他们骑着狮鹫兽与大恶魔作战的形象深入人心——虽然狮鹫兽目前已经灭绝了。因此，灰袍守卫也获得了许多特权，比如在枯潮来临时随意征召的权力等等。

●审判庭

作为《龙腾世纪：审判》中玩家所指挥的组织，第一个审判庭原本是由一批在第一次枯潮后，致力于保护赛达斯，打击异端和邪恶魔法的人组成的。后来，审判庭宣誓加入教会，演化成了后来的真理探索者与圣殿骑士团组织。这一点可以从游戏中这三个团体的标志看出——审判庭的标志为悲悯之剑上附加一只眼。悲悯之剑后来成为了圣殿骑士团的标志，而那只眼则成了真理探索者的标志。

虽然审判庭在演化成为圣殿骑士和真理探索者之后不复存在，但教会的法则规定，在危急时刻，尤其是圣殿骑士团不再可以依靠的时候，审判庭可以被宣布重组，用来应对突发状况。在《审判》游戏一开始，圣灰神殿被天破毁灭后，探索者卡桑德拉（Cassandra）就紧急重建了审判庭，并最终由玩家担任组织的领导者——判官。

3.魔法

●魔法与影界

任何一款西方奇幻设定，都离不开魔法，而对于魔法的来源与本质的解释又各不相同。在《龙与地下城》诸多设定中，有的魔法来源于魔网，有的则来源于诸神的恩赐。在《上古卷轴》的世界中，魔法来源于创世圣灵以及灵魂本源。

在《龙腾世纪》中，魔法来源于影界。抛开教会那无法确定真假的说辞，可以肯定的是影界是一个与物质世界并存的精神世界。在影界中居住着各种灵体，凡人一般只能通过梦境进入影界（凡人需要通过做梦，法师则可以清醒地进入影界），历史上只有泰文特帝国的法师利用血魔法，让自己的肉身进入了影界，但也因此导致了第一次枯潮。

而魔法，就是来源于影界的一种能量，与重力、磁力一样，只是一种物理形式。与其他奇幻世界不同，《龙腾世纪》世界里的法师是天生的而非后天学习。也就是说，有些人天生就具备操控魔法这种

能量的能力，他们被称作法师。

●灵体与恶魔

在《审判》游戏的一开始，法师与圣殿骑士团之间的战争进入了白热化阶段，之所以会有这样的战争出现，与法师的危险性是分不开的。

前文提到，魔法来源于影界，而影界中居住着各种灵体，教会认为这些灵体作为造物主的第一批孩子，嫉妒凡人——也就是造物主的第二批孩子所拥有的物质世界，所以他们会想方设法附身于法师，变成憎恶进入凡间。虽然教会的说法不一定准确，但从影界中汲取魔法能力确实会吸引到纱帐（凡间、影界之间的屏障）那一边灵体的注意，这些灵体也确实会附身于法师，以憎恶的形态为祸人间。这些灵体也就被教会称做恶魔。但实际上，影界中还存在着许多善良的灵体，他们不大经常附身凡人，也很少对凡间事物感兴趣。很多法师甚至认为，所谓的造物主和神灵，其实就是这些强大的善良灵体。

●法师与圣殿骑士

正因为有邪恶的灵体，也就是恶魔喜欢附身于法师，所以法师才变成了一种威胁，加之泰文特帝国的法师利用血魔法进入了黄金城，导致了枯潮的发生，所以教会在千年前决定对法师进行严格的管束，于是圣殿骑士团应运而生。

在《龙腾世纪：起源》中，玩家如果选择法师身份开始游戏，那么会发现自己置身于法环（Circle of Magi）中，接受着圣殿骑士们的日夜监控。法环就是一个将法师集中起来监控的高塔，美其名曰是让有魔法天赋的人在一起学习，还设立了首席法师等职务，实际上就是一座监狱而已。长期对法师的压制也导致了法师与圣殿骑士团之间的矛盾，这种矛盾最终在《龙腾世纪2》里被玩家的队友安德斯（Anders）所引爆，法师与圣殿骑士之间的战争由此展开。

●魔法系统

在龙腾世纪的世界中，魔法虽然是一种天赋，但仍旧被整理分类，在《起源》中共分为五大派系：创造系、灵体系、混乱系、原始系与血魔法。而到了《龙腾世纪2》中则加入了力场、自然等新的法术派系。在《审判》中，魔法派系再次得到了修改，创造系、冰系、火系、雷电系与死灵法术等成为了魔法的种类。但这并不是说BioWare自己总爱推翻自己的设定，而是可以理解为在赛达斯大陆的







上左 法师是天生可以从影界汲取能量的职业

上右 危物——库纳利人的法师

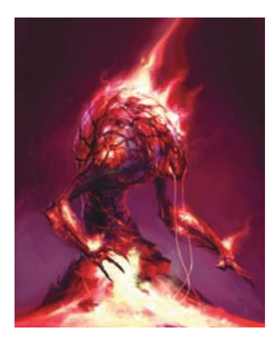
中左 法师在用法杖攻击（出自动画电影《探索者的黎明》）

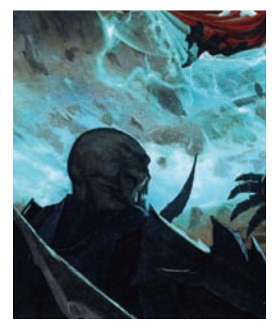
中右 标准的恶魔

下左 法师因为强大的力量而被世人所忌惮

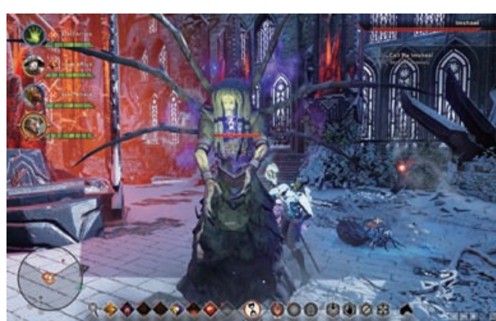
下中 高阶恶魔的战斗力惊人

下右 伊默莎尔，四大禁忌魔神之一魔









不同地方，对于魔法的划分是不相同的。比如死灵法术，就来自于内瓦拉地区的Mortalitasi组织——这个组织是由一批在内瓦拉拥有实权，致力于研究死灵魔法的法师组成。

在很多奇幻游戏中，死灵法术一般被认为是邪恶的，但是在《龙腾世纪》的世界里并不是这样。在赛达斯，血魔法一般被认为是邪恶的魔法。这种魔法在游戏前两代中都是可选的职业专精，而在《审判》中则被取消了，二代的主角霍克甚至就是血法师的最佳代表。血魔法利用血液而不是法力施法，可以用来召唤恶魔或者控制人的思想，在《龙腾世纪》中被广为唾弃。

4.赛达斯名人

●《龙腾世纪：起源》中的名人

在游戏的第一代中，玩家会拥有数位队友，在几十位有名的NPC中，有几位尤为值得注意。首先是玩家的第一位队友：阿历斯特（Alistair），作为出生于巨龙纪元9:10的阿历斯特是费莱登国王马里克的私生子。阿历斯特的母亲是一位精灵法师，名叫菲欧娜，也是一位灰袍守卫。在《审判》中，菲欧娜已经成为了法环的大法师。作为一名精灵、法师与灰袍守卫，菲欧娜无法独自抚养阿历斯特，于是在他小时候将其送到了赤崖（Redcliffe），交给伊蒙伯爵抚养。之后他成为了圣殿骑士并随后加入了灰袍守卫，成为玩家在《起源》中的队友。

在《起源》游戏结束后，阿历斯特成为费莱登的国王，并出现在除《龙腾世纪2》以外的大部分与《龙腾世纪》有关的漫画、小说中，其中也包括了《审判》。

另一位值得注意的就是《起源》中玩家的第二位队友，也是人气颇高的荒野女巫莫里甘（Morrigan）。作为一名变形师，莫里甘是荒野女巫弗莱门斯（Flemeth）的女儿，从小生长在柯卡里荒原。在玩家被出卖之后，莫里甘成为了玩家的队友，并在游戏正史中成为了玩家的伴侣，并生有一子基兰（Kieran）。由于基兰的父亲，也就是《起源》中的玩家是一名杀死了大恶魔的灰袍守卫，因此莫里甘与玩家的结合也被看作是一个阴谋，目的是将大恶魔的灵魂转移到基兰的身体内。但在《审判》中，基兰体内的大恶魔之魂被他的祖母，也就是弗莱门斯夺走，弗莱门斯也因此暴露了自己其实一直被精灵女神米莎儿附体的事实。

蕾莉亚娜(Leliana)作为《龙腾世纪：起源》中的可选择队友与恋爱对象，是一个贯穿游戏系列始终的人物，虽然二代中她没有出场，但在《审判》中她不但成为了审判庭著名的间谍大师，甚至还有可能登上教皇的宝座。蕾莉亚娜原本是奥莱的吟游诗人，同时也是教会的一员，在洛泽林加入了《起源》中玩家的队伍，她不但有着自己的专属DLC，更是有自己的专属歌曲《蕾莉亚娜之歌》。根据幕后花絮，这个角色是在向BioWare自己的经典作品《博德之门》中的爱蒙致敬，之所以设计成可恋爱对象，也是为了弥补当年在《博德之门2：安姆的阴影》中无法与爱蒙恋爱的遗憾。

●《龙腾世纪2》中的名人

在《龙腾世纪2》中最重要的角色其实莫过于玩家本身，也就是著名的血法师、柯克沃的英雄霍克。霍克原本居住在洛泽林（Lothering），在枯潮蔓延到家乡时与家人向北逃走，进入了自由境。霍克的父亲马尔科姆是一位叛教法师（Apostate Mage），而他的母亲利安德拉则是一位柯克沃的贵族。因此，霍克一家才决定前往柯克沃安身。

在柯克沃的几年里，霍克不断拓展着自己的关系网，并最终打败了阴谋入侵





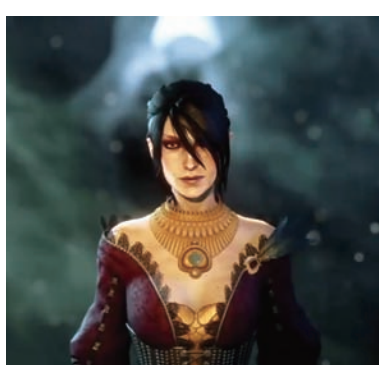
上左 法环大多孤悬海外

上右 强大的破坏力是魔法的最直观表现

下左 荒野女巫莫里甘

下中 蕾莉亚娜

下右 《龙腾世纪2》的主角霍克







柯克沃的库纳利人，成为了柯克沃的英雄。但随后，霍克卷入了安德斯阴谋炸毁教堂的事件中，从而与探索者卡桑德拉形成了交集。

虽然玩家可以选择霍克在最后一战中支持圣殿骑士还是法师，但按照官方设定，霍克作为一名血法师的身份是板上钉钉的了。因此，霍克也就成为了《龙腾世纪》游戏中最有争议的一位主角。

●《龙腾世纪：审判》中的名人

在《审判》中，队友索拉斯是尤为重要的一个人物，他是一位精灵叛教法师，对影界的研究很深。索拉斯在一座小镇长大，但大部分时间他都在荒野里寻找古代精灵遗迹，并且逐渐成长为一位魔法大师。索拉斯对影界的兴趣最为浓厚，因此在天破之时，他会出现在圣灰神殿附近。

在见到主角并加入审判庭之后，索拉斯开始向主角传授关于影界的知识，在海文（Haven）被考瑞菲斯摧毁之后，他向主角介绍了考瑞菲斯撕破纱帐使用的法珠乃是出自精灵之手。但是在游戏的最后阶段，索拉斯终于显露出了自己的真面目，他就是将毁灭法珠交给考瑞菲斯的幕后真凶——因为索拉斯其实就是恐惧之狼芬哈尔，他这样做的目的是为了释放自己被困住的神力。传说恐惧之狼芬哈尔欺骗了诸神与禁忌魔神，将双方封印，但自己也失去了神力，在《审判》中的天破正是他企图恢复神力的举动。

另一位重要人物，便是《审判》中的最终Boss考瑞菲斯。这位最早出现于《龙腾世纪2》DLC《遗产》中的敌人，乃是一位古老的暗裔。作为曾经的泰文特帝国魔法领主，考瑞菲斯原名塞希尤斯·阿姆拉达里斯，既是杜马特的高级祭司，又是进入黄金城的七大法师中的一员，随后便被诅咒成为了暗裔返回人间。在第一次枯潮之后，灰袍守卫抓住了考瑞菲斯，将他囚禁在魏玛克山脉。在《龙腾世纪2》的DLC《遗产》中，考瑞菲斯利用霍克父亲的血脉将霍克诱致魏玛克山脉，从而逃脱。在《审判》中，他只是恐惧之狼芬哈尔所利用的对象，最终被玩家所打败。

●官方小说与动漫

《龙腾世纪》除了游戏之外，衍生品共包括了五部小说、四部漫画、一部动画电影以及一部网络短剧。其中探索者卡桑德拉是一个无法忽视的人物，她是动画电影《探索者的黎明》的主角，也是《龙腾世纪2》与《龙腾世纪：审判》的串联人物。

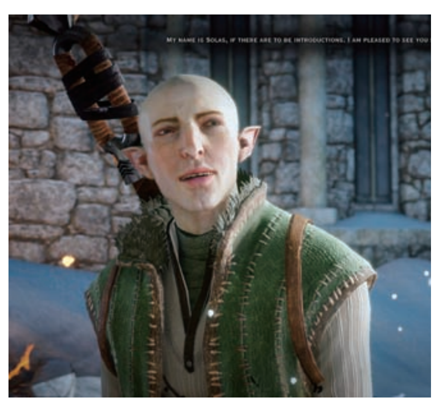
卡桑德拉的全名是Cassandra Allegra Portia Calogera Filomena Pentaghast。她的家族在内瓦拉属于贵族，她本人甚至还是内瓦拉王位的第七十八顺位继承者，她的家族也属于屠龙者，这一点在《探索者的黎明》中有着详细的表述。在自己的兄长被血法师谋杀后，卡桑德拉加入了真理探索者组织，专心对付邪恶的魔法使用者。卡桑德拉第一次在游戏中出现是在《龙腾世纪2》的过场动画中，为了调查发生在柯克沃城的法师叛乱，卡桑德拉审讯了瓦里克（Varric），这位霍克的队友。在《龙腾世纪：审判》中，卡桑德拉在游戏开始就扮演了一个关键的角色，她力主让主角参与到关闭裂隙的行动中，并最终由她引经据典，重新建立了审判庭。

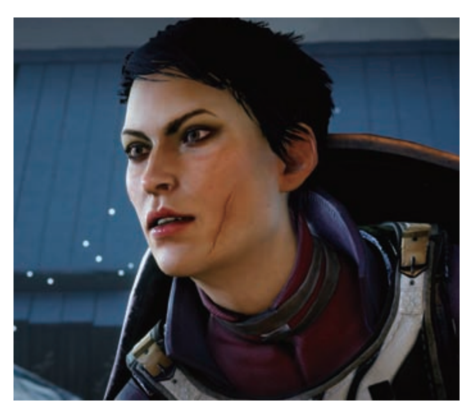
卡桑德拉在《审判》中是一位可恋爱对象，如果玩家与她发生恋情，那么卡桑德拉会提到除了判官之外，Regalyan D′Marcall也就是Galyan是她唯一有过感情的男人，这个男人出现在动画电影《探索者黎明》之中。

另外一个与《龙腾世纪》有关的名人，则是精灵库纳利刺客塔利斯（Tallis），她出现于《龙腾世纪2》DLC《刺客的印记》中。这个DLC的剧本由好莱坞著名女演员、编剧、导演弗里西亚·戴（Felicia Day）完成，塔利斯也是按照戴本人的相貌建模，甚至EA在DLC推出后还专门制作了相关题材的网络短剧。这都让《刺客的印记》成为了弗里西亚·戴的个人秀。虽然塔利斯没有在后续游戏中出现，但这个信仰坤的精灵刺客仍旧在玩家中获得了广泛的认可。

5.《龙腾世纪》中的专有名词

虽然同为剑与魔法类奇幻游戏，但《龙腾世纪》之所以拥有自己的玩家群，这与它独特的世界观设定是分不开的。就好像《上古卷轴5：天际》中的龙裔和龙









左 恐惧之狼芬哈尔，化身为索拉斯

中 卡桑德拉是系列中的重要串联人物

右 戴扮演的塔利斯

吼一样，《龙腾世纪》中也有着属于自己的专有名词。

●魔法领主（Magister Lord）

泰文特是游戏中一个辉煌不再的古老帝国，虽然它从没有出现在任何一部游戏中，但由于其历史地位和独具个性的政治制度，它已经成为了玩家心中最感兴趣的国度。

泰文特帝国曾经统治了赛达斯大陆的大部分领土，这一点非常类似现实中的罗马帝国，但随着安卓斯特教会的兴盛，以魔法统治的帝国终于丧失了统治权。虽然如此，泰文特帝国仍旧在本国内维持着原有的政治制度——魔法领主议会制度。

与赛达斯大陆上其他的国度不同，泰文特帝国从来都是以血魔法和奴隶制闻名，魔法领主作为执政官统治着整个帝国，魔法并不是服务于凡人，而是凌驾于凡人之上。尤其是对血魔法的滥用，更是让泰文特帝国臭名昭著，魔法领主用奴隶的血进行各种恶魔召唤仪式，曾是帝国辉煌背后的阴影。

即便如此，泰文特帝国仍被看作是人类所能建立的最伟大文明之一，帝国修建的帝国大道至今仍在服务于全赛达斯，帝国法师创造过的魔法成就仍无法突破。

●血魔法（Blood Magic）

血魔法作为《龙腾世纪》中最重要的概念，已经成为了系列游戏重要的标志之一。相对于其他奇幻游戏中对于黑魔法的描述，血魔法与之相比有着如下的特点。首先，血魔法只是一种形式而并非魔法的目的，死灵法术也许很邪恶，但它邪恶的原因在于亵渎死者。而血魔法说到底，还是一种用血液代替法力的施法形式。那么为什么血魔法会成为禁忌呢？这归根结底还是因为既然用血液作为施法动力，那么就存在用别人，比如奴隶的血的可能。

在《龙腾世纪：起源》和《龙腾世纪2》中，玩家要想选择血魔法专精，就需要与恶魔做交易，这也体现了血魔法最初的起源就是邪恶的。即便如此，强大的血魔法仍是法师类玩家的最爱，毕竟它的力量之强要超过其他法术派系。虽然《审判》中暂时还没有血魔法，但很可能BioWare会以DLC的形式加入。

●坤（Qun）

作为库纳利人的主要信仰，坤与其说是一种宗教，其实更像是一种哲学、行为准则、法律。坤认为，每个人都是库纳利社会中的一个组成部分，并且每个人都扮演着自己的特定角色，库纳利这个词的含义也正是“信仰坤的人”。

坤教义中最重要的一个词是“Asit tal-eb”，也就是“应该是”的意思——每个人在社会中都有自己的角色定位，这个定位与每个人的天性有关，每个人都应该遵从这个天性。并且每个人并不是独立的个体，而都是整个社会的一个组成部分。

正像前文提到过的，库纳利并不能算是一个种族的名称，所有信仰坤的人都被称为库纳利人。那些抛弃坤的人，被称作Tal-Vashoth。在《龙腾世纪：审判》中，玩家如果选择库纳利种族进行游戏，那么实际上这个角色的背景故事里面，他/她其实就是一个抛弃了坤的Tal-Vashoth。

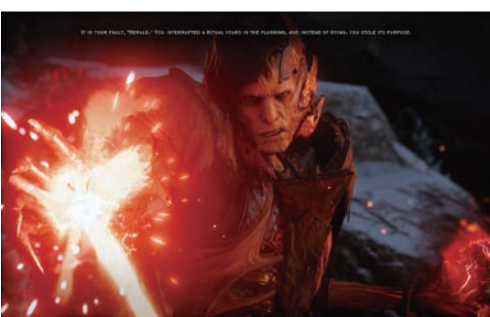
●利瑞姆（Lyrium）

利瑞姆是《龙腾世纪》中一种独特且宝贵的矿产，它代表着魔法本身，与利瑞姆直接接触是非常不明智的，会带来一系列的精神伤害。只有矮人这种与魔法隔绝的种族才可以开采这种矿，并且用来附魔武器。对于法师来说，利瑞姆可以提供额外的法力，而对于圣殿骑士来说，服用利瑞姆可以让自己有效地对付法师，只是长期服用利瑞姆会带来诸多副作用。

在《龙腾世纪2》以及《龙腾世纪：审判》中，一种新形态的利瑞姆出现了，那就是红色利瑞姆。这种利瑞姆法力更强，毒性也更强，因此考瑞菲斯利用红色利瑞姆建立了红色圣殿骑士团这个邪恶的组织。红色利瑞姆的诞生，据说也和暗裔的污染有不可分割的关系。









左 魔法领主Aurelian Titus
中上 红色利瑞姆
中下 考瑞菲斯的血魔法
右 库纳利的Ben-Hassrath在教导坤之道

在赛达斯的日子里——关于职业与恋爱指南

1.职业与进阶职业

与《龙腾世纪：起源》和《龙腾世纪2》一样，《龙腾世纪：审判》共有三大基础职业——战士、法师与盗贼。但实际上，在玩家选择职业时共有五个选项：剑盾战士、双手武器战士、法师、弓箭盗贼、匕首盗贼，这五个选项对应玩家在职业上不同的发展方向。

战士类职业可以选择三个进阶职业：勇士、收割者与圣殿骑士。勇士（Champion）这一进阶职业侧重于防守，也就是俗话说的坦克职业；收割者（Reaver）则更侧重于进攻，尤其是通过混乱造成的强大杀伤力尤为不可小觑；圣殿骑士（Templar）则顾名思义，是一种致力于对抗法师的战士进阶，其独特的招式可以更有效地杀伤敌军法师以及消除负面魔法的影响。

法师职业也有三大进阶——死灵法师、裂隙法师与战斗法师。死灵法师（Necromancer）擅长死灵类法术，可以复生尸体，是一个控制类的法师进阶，独特的时间缓慢Focus技能是游戏中最强大的控制技能；裂隙法师（Rift Mage）则是通过对影界的研究而获得独特魔法力量的法师，可以用影界中召唤力量，是一个侧重伤害输出的法师进阶，独特的陨石术杀伤力惊人；战斗法师（Knight-Enchanter）顾名思义，则是魔武双修的法师。

盗贼职业的进阶也有三个——工匠、刺客与药剂师。工匠（Artificer）擅长布置陷阱，刺客（Assassin）擅长在阴影中作战，而药剂师（Tempest）则喜欢制造各种药剂并在战斗中投掷出去。

2.队友与恋爱

目前《龙腾世纪：审判》中共有九位队友，他们包括：布莱克沃（Blackwall）、卡桑德拉（Cassandra）、科尔（Cole）、多利安（Dorian）、铁牛（Iron Bull）、塞拉（Sera）、索拉斯（Solas)、瓦里克（Varric）、薇薇安（Vivienne），其中有些队友可以与特定主角发生恋爱关系。

●布莱克沃

布莱克沃是一名灰袍守卫，玩家可以在辛特兰（Hinterlands）找到他，布莱克沃是一名出色的剑盾战士，他的专精职业为勇士。

恋爱方面，布莱克沃可以和任何种族的女性产生恋爱关系，并且是游戏中较为随和的恋爱对象。玩家可以在海文被摧毁后向他倾诉感情，他会说现在不是合适的时间。随后达到较高的支持度后他会叫玩家去风暴海岸（Storm Coast）完成他的礼物剧情，最后在他的个人任务 Revelations 中他会离队，完成后你可以选择让他留在灰袍守卫组织或是选择他自己的旅程。此时如果布莱克沃回到审判军，和他对话他就正式成为玩家的恋人了。

●卡桑德拉

卡桑德拉是一名真理探索者，也是玩家在游戏开始时遇到的第一位队友。同时她还是《龙腾世纪2》中的关键人物，并且是动画电影《探索者的黎明》之主角。卡桑德拉也是一位剑盾战士，其专精职业为圣殿骑士。

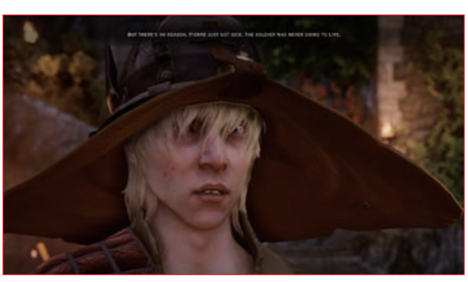
恋爱方面，卡桑德拉可以和任何种族的男性产生恋爱关系。与卡桑德拉恋爱需要完成任务：Unfinished Business和Promise of Destruction。随后她会交给玩家一个礼物任务“Guilty Pleasures”，你可以请Varric帮她写完小说《Swords & Shields》的最新一本。在此之后的某一时刻，卡桑德拉会对主角表示担心，说这段关系不会有结果，只要玩家坚持那么便可以恋爱成功。在主角和卡桑德拉确认关系后，玩家就不能开始跟其他人调情。

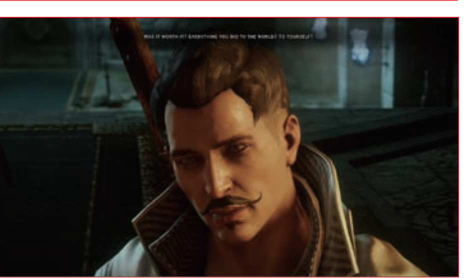
●科尔

科尔的外形是一位人类种族的法师，但实际上他却是一个善良的灵体，并且职业为盗贼。包括他自己在内，谁也无法解释为何一个灵体会获得凡人的身体，为了寻找自己在世界中的位置，科尔加入了审判庭。科尔第一次出现是在海文被考









左 选择法师职业意味着与矮人无缘

中 战士职业分为两种：剑盾和双手武器

右上 科尔是一名灵体

右上 多利安可能是游戏中最帅的男性

瑞菲斯毁掉的战斗中，作为一名盗贼，他的专精职业为刺客。科尔不是可以恋爱的对象。

●多利安

多利安是一位来自泰文特帝国的死灵法师，玩家在赤崖与法师团体会面时，多利安会戏剧性地出场，随后玩家可以选择让他加入审判庭。

多利安可以和任何种族的男性发生恋爱关系，需要完成任务：Last Resort of Good Men。在这个任务的最后，玩家可以向多利安表白，即可开始这段恋情。随后蕾莉亚娜会叫住玩家，开始任务The Magister′s Birthright。在这个任务的最后，记得不要杀掉Ponchard，回到Skyhold便可以让多利安搬到玩家的住处去了。

●铁牛

铁牛是一位独眼库纳利佣兵战士，玩家可以在风暴海岸任务在中遇到他，随后便可以邀请他加入审判庭。铁牛擅长双手武器，专精职业为收割者，也是游戏中物理伤害输出最强的队友。

铁牛可以和游戏中任何种族、任何性别的主角恋爱。这让与铁牛的恋爱变成了游戏中最简单的任务，玩家只需完成他的个人剧情并且尽可能多的进行爱心对话即可。当恋爱线走到最后时，他会出现在玩家的卧室问要不要与他进行某些活动。完事后可以与他讨论恋爱中的规矩，同意他的条款就可以开始这段恋情了。后续中，铁牛会提到一条由龙牙做的项链。之后玩家可以干掉一条龙拿它的牙齿做成项链送给铁牛。完成这个任务后，玩家就可以公开与铁牛的关系了。

●塞拉

塞拉是一位精灵女弓箭手，在Friends of Red Jenny任务时可以招募她入队。作为一名盗贼，塞拉的进阶职业为药剂师，这让她的职业发展有些奇怪。

塞拉可以和任何种族的女性角色发生恋爱关系，尤其值得注意的是，如果玩家是库纳利种族，那么会比人类更容易成功，而人类则比矮人更容易——看来塞拉是一个比较注重身高的恋爱对象。

●索拉斯

索拉斯是一位精灵叛教法师，与瓦里克、卡桑德拉三人是玩家在序章就可以见到的队友。索拉斯的专精职业为裂隙法师，这与他实际上是恐惧之狼芬哈尔的身份有关。

索拉斯的恋爱对象必须是精灵，而且还必须是女性，这让他成为了游戏中少见的性取向正常的种族主义者……与索拉斯恋爱需要先要获得一定支持度，然后从Skyhold带他去海文便可以有机会吻他。在这之后，索拉斯会请玩家在战斗中释放一个灵体，但不要杀死它。成功完成这个任务后好感度会大幅上涨，失败的话很有可能失去恋爱机会。最终索拉斯会找一个恰当的时机约玩家出去，向玩家表白。

●瓦里克

瓦里克是一名生活在地表的矮人，最早出现在《龙腾世纪2》中，如今在《审判》中再次成为了玩家的队友。瓦里克的专精职业为工匠，这与《龙腾世纪2》中的射手专精不同。瓦里克不是一个可恋爱的对象。

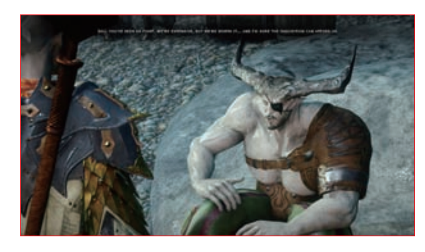
●薇薇安

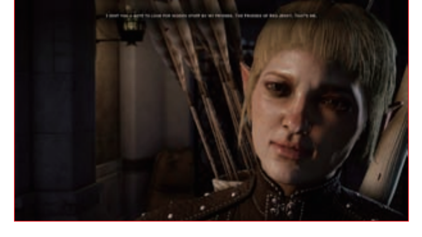
薇薇安是一名来自奥莱的法师，同时还是奥莱女皇赛琳内的私人魔法顾问。薇薇安的专精职业为战斗法师，是一位魔武双修的队友。薇薇安不是一个可以恋爱的对象。

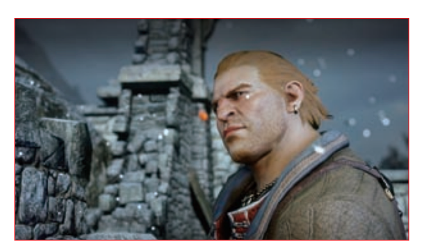
●其他

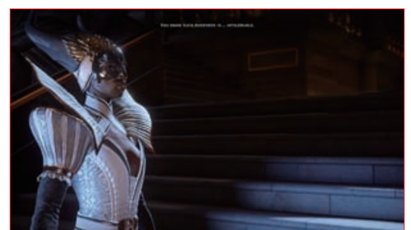
除了上述队友，玩家还可以与游戏中的两位顾问库伦（Cullen）和约瑟芬（Josephine）进行恋爱，其中库伦的恋爱对象必须为人类或精灵女性，约瑟芬则与铁牛一样毫无限制。

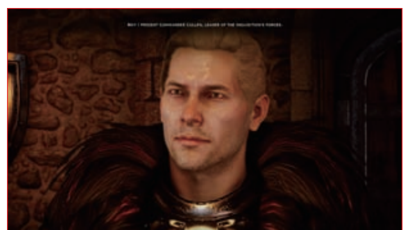
与库伦进行恋爱首先需要保证主角是单身，另外要记得不要跟他讨论利瑞姆的话题。即便在感情进展过程中，说到服用利瑞姆就会立即结束这段感情。而与约瑟芬的恋爱则要简单得多，尽可能多的调情就是了。

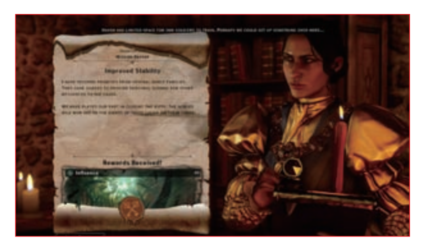












左上 铁牛是游戏中恋爱最无限制的队友

左下 薇薇安的野心在游戏中显露无疑

中上 塞拉喜欢个子高的女人

中下 库伦最早出现在《龙腾世纪：起源》中

右上 瓦里克是一位来自《龙腾世纪2》的队友

右下 约瑟芬的恋爱没有任何限制

游戏之外——《龙腾世纪》周边简介

1.《龙腾世纪》官方小说

对立志于把《龙腾世纪》打造成一系列文化产品的EA来说，游戏的周边产品尤为重要，其中官方小说起着承前启后、丰富游戏世界观的作用。《龙腾世纪》从2009年5月开始直到2014年9月为止，共出版了五部官方小说，其中前三本的作者均为大卫·盖德，也就是《龙腾世纪》的编剧。

这五部小说分别是《龙腾世纪：失窃的王座》（Dragon Age：The Stolen Throne）、《龙腾世纪：召唤》（Dragon Age：The Calling）、《龙腾世纪：分离》（Dragon Age：Asunder）、《龙腾世纪：面具帝国》（Dragon Age：The Masked Empire）、《龙腾世纪：最终之战》（Dragon Age：Last Fight）。

《龙腾世纪：失窃的王座》是游戏的第一部官方小说，在《龙腾世纪：起源》发布后不久出版，剧情讲述了费莱登王子马里克和洛根的冒险故事，基本可以看作《起源》的前传——因为马里克王子就是后来的马里克国王，并且将王位传给了《起源》中的国王凯兰。

第二部小说《龙腾世纪：召唤》将注意力放在了人气角色灰袍守卫邓肯身上，讲述了他与马里克国王的冒险故事，仍旧可以看作是《起源》的前传，并且剧情与《起源》的资料片《觉醒》有所交叉。在这部小说中，包括阿历斯特的母亲菲欧娜等角色都有出场，泰文特帝国、古神以及资料片《觉醒》中的大反派“建筑师”均有涉猎，丰富了《龙腾世纪》的世界观。

《遗失王座》和《召唤》这两部小说均出版于2009年，明显是针对《龙腾世纪：起源》的。而第三部小说《龙腾世纪：分离》则出版于2011年，是《龙腾世纪2》的官方小说。它着重讲述了圣殿骑士团与法师之间最终决裂的故事，是整个二代游戏大背景之所在。值得注意的是，虽然这部小说出版于2011年，但小说中有一个叫做科尔的角色出现在了三年后的《龙腾世纪：审判》中，甚至成为了玩家的队友。

随着《龙腾世纪：审判》的即将到来，EA于2014年4月出版了《龙腾世纪：面具帝国》作为游戏的预热，这部小说改由BioWare知名编剧帕特里克·威克斯执笔，讲述了奥莱帝国的内战，出场人物中只有两张熟悉面孔，一是几乎在所有衍生品中出现的蕾莉安娜，二是在《龙腾世纪2》和《龙腾世纪：审判》中出现的四大禁忌魔神之一伊默莎尔。

《龙腾世纪：最终之战》则是在《审判》发布前后出版的一部小说，出乎意料的是，这部小说不但与《审判》剧情无关，甚至与任何一部游戏都没有交集，它讲述的是第四次枯潮时一位灰袍守卫的故事，一半剧情甚至都没有发生在巨龙纪元。

2.《龙腾世纪》漫画

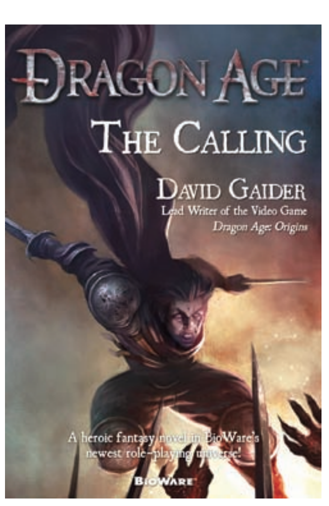
与小说相比，美式漫画在游戏衍生品中可能要更为直观一些，尤其是奇幻题材的游戏漫画，在欧美更是有着独特的地位。《龙腾世纪》共出版过四部漫画，它们分别是《龙腾世纪》（Dragon Age）、《龙腾世纪：静寂之森》（Dragon Age：The Silent Grove）、《龙腾世纪：发言人》（Dragon Age：Those Who Speak）、《龙腾世纪：直至入睡》（Dragon Age：Until We Sleep）。

《龙腾世纪》同名漫画发表于2009年，剧情以章节的形式聚焦在对魔法的应用上，尤其是圣殿骑士与法师之间的矛盾。故事的主线围绕一名叫做Gleam的女孩展开，她是一名法师和一名圣殿骑士的女儿，自相矛盾的出身给了这部漫画一个不错的视角。

《龙腾世纪：静寂之森》发表于2012年5月，讲述了《起源》中玩家的队友阿历斯特（此时已经是费莱登国王）和《龙腾世纪2》中玩家的队友伊莎贝尔、瓦里克一同冒险的故事，属于承前启后之作。剧情的主要发生地点在柯克沃以及安提瓦城，荒野女巫也有出场。这部漫画是公认的《龙腾世纪》衍生品中最大气磅礴的一部。

《龙腾世纪：发言人》发表于2012年8月，是上一部漫画《静寂之森》的延续和拓展，讲述了阿历斯特国王前往泰







左《龙腾世纪：失窃的王座》
中《龙腾世纪：召唤》
右《龙腾世纪：面具帝国》

文特帝国继续调查他的父亲马里克国王的故事，在这部漫画中，《龙腾世纪：起源》中另一个人气队友库纳利人斯坦终于出场了，此时他的身份变成了库纳利人的大将军，可谓物是人非。

近乎一年之后出版的《龙腾世纪：直至入睡》继续了《静寂之森》和《发言人》的故事，仍是以阿历斯特、瓦里克、斯坦为主角。在这部漫画中，对于过去的追忆占据了相当大的篇幅，因此读者可以通过这部漫画，获知一些问题的答案。比如为什么瓦里克的连弩叫做“比安卡”？——答案和一个女矮人比安卡·达芙利是分不开的，这位瓦里克的前女友如今已是影界中的一缕幽魂，在漫画中瓦里克会与她再次重逢。

3.《龙腾世纪》动画、网络短剧

说起《龙腾世纪》周边产品中制作成本最高的，当属《龙腾世纪：探索者的黎明》了，这部日文名为《ドラゴンエイジ -ブラッド メイジの圣戦》的动画电影是EA与日本FUNimation合作摄制的，于2012年公映。

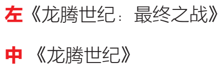
这部电影讲述了探索者卡桑德拉年轻时的故事，在《审判》故事的19年前，血魔法师蠢蠢欲动，暗地里策划了一个通过控制高等巨龙、袭击教会十年集会的阴谋。而唯一发现真相的，便是年轻的探索者卡桑德拉与她后来的恋人法师盖连。

《龙腾世纪：探索者的黎明》的导演为日本导演曾利文彦，因此这部动画电影也带有了浓厚的日式风格。即便如此，包括对奥莱帝国首都瓦尔皇城、高等巨龙等传统怪物等的刻画上，还是非常忠于原著的。

这部电影中的很多情节在《龙腾世纪：审判》游戏中都有提及，比如在玩家与卡桑德拉的对话中，可以询问她关于盖连的去向——为了让卡桑德拉能够与主角恋爱，BioWare “适时” 地安排盖连死在了游戏开始时圣灰神殿的爆炸中。

除了这部动画电影外，《龙腾世纪》唯一一部真人出演的周边影视作品便是网络短剧《龙腾世纪：救赎》了。这部短剧由著名演员、编剧、导演弗莱西亚·戴执笔并亲自演出，她扮演的角色便是《龙腾世纪2》最后一部DLC《刺客的印记》中的精灵库纳利杀手塔利斯。

2011年上映的这部短剧以《刺客的印记》为蓝本，讲述了塔利斯奉命追捕一名叛逃的库纳利法师的故事，它的导演是好莱坞电影《独立日》的合作制片人彼得·温特尔，摄影则由美剧《迷失》的约翰·巴特雷担当，阵容非常强大。P



左《龙腾世纪：最终之战》

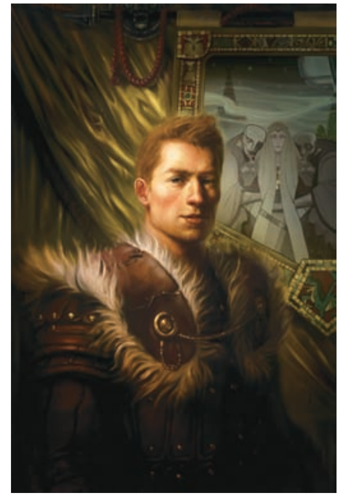
中《龙腾世纪》

右《龙腾世纪：静寂之森》













左《龙腾世纪：发言人》

中《龙腾世纪：直至入睡》

右《龙腾世纪：探索者的黎明》



十二月PC单机游戏一览

又到一年圣诞时节，2014年的圣诞节却没有给玩家带来多少惊喜，在11月大作云集的余威之下，以平台移植与外传作品支撑起来的12月新作榜单显然有点寒酸。

《潜龙谍影》系列继续在PC平台上刷存在感，这已经是今年我们第二次看到它的身影，同样于今年在PC上怒刷存在感的还有《最终幻想》系列的多部作品。《最终幻想14》国服的表现并没有拯救盛大退市私有化，而盛大对引进单机的兴趣也不大，倒是Steam平台日益扩大的影响力让包括《最终幻想》系列在内的日式主机游戏纷纷登上PC平台，这在2014年已经成为一种趋势，相信在2015年会有更多游戏登上PC平台。

除了日式主机游戏之外，还有两部外传性质的作品《劳拉和奥西里斯神庙》《光环：斯巴达进攻》于12月登录PC。虽然这两部作品的量级与正传不可同日而语，但对于系列粉丝而言却是茶余饭后不错的小品。

至本期为止，历时一年的PC单机游戏月报栏目就到此为止了，下一期的前线地带将以焕然一新的面貌为大家介绍新作游戏，敬请期待。

游戏名称	英文名	类型	发行时间
零时：世界精英	H-Hour: World's Elite	动作射击	2014年12月1日
飙酷车神	The Crew	赛车竞速	2014年12月2日
劳拉与奥西里斯神庙	Lara Croft and the Temple of Osiris	动作冒险	2014年12月9日
最终幻想XIII-2	Final Fantasy XIII-2	角色扮演	2014年12月11日
光环：斯巴达进攻	Halo: Spartan Strike	动作射击	2014年12月12日
潜龙谍影V：原爆点	METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES	动作射击	2014年12月18日



潜龙谍影5：原爆点

■英文名：METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES ■类型：动作冒险 ■制作：Kojima Productions ■发行：KONAMI ■上市时间：2014年12月18日

《潜龙谍影5》是“潜龙谍影”系列正传的第5部作品，由“幻痛”和“原爆点”两部作品共同组成，KONAMI表示这是两款独立发行的游戏，其中“原爆点”将会先行发布，并登录PC平台。

游戏由Kojima Productions开发，由KONAMI发行，将以架空背景下的全球冷战为题材。小岛秀夫将继续在游戏中贯彻他的价值观，让玩家进一步感受战争的残酷。每次战斗都很难全身而退，有些角色可能会在战斗结束后失去肢体。

当然“原爆点”作为广告宣传性质的前传，游戏流程很短，主要目的是展示引擎效果并吸引玩家去购买“幻痛”。从这个意义上来讲，登录PC平台的本作的确可以看作是来刷存在感的。

光环：斯巴达进攻

■英文名：HALO: Spartan Strike ■类型：第三人称射击 ■制作：343 Industries&Vanguard Games ■发行：Microsoft ■上市时间：2014年12月12日

“光环”系列是微软Xbox系主机上的主打产品，2014年我们无法在国行Xbox One上玩到其正传，只能先从这部外传作品入手了。

继2013年的《光环：斯巴达突击》之后，微软宣布面向Steam和Windows 8系统推出续作《光环：斯巴达进攻》。《光环：斯巴达进攻》是一款由343 Industries工作室与Vanguard Games联合制作的第三人称射击游戏，游戏背景设定在《光环2》的时间线上，加入全新的剧情。游戏的操作和前作一样，是一款俯视视角双摇杆射击游戏，但比前作新增了许多升级更新。诸如玩家可以驾驶疣猪号和其它新的载具等。游戏中有熟悉的人物登场，并将提供30个任务关卡，丰富的任务将玩家带回士官长身边，共同面对星盟与虫群的挑战。



将逝之光

■名称：Dying Light ■制作：Techland ■发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ■类型：动作冒险 ■发售日期：2015年1月27日 ■文：葬月飘零

跑酷高手的丧尸末世

丧尸题材日渐火热且渐入佳境，如今蒸蒸日上的丧尸题材在各个领域中都打开局面，丧尸剧被《行尸走肉》垄断几年之后的今天，《丧尸国度》从开始的温吞水到如今的神剧情也能够与《行尸走肉》一争高下了。《死亡岛2》（Dead Island 2）《杀戮空间2》也都有了前作的积累而日渐成熟，倒是电影领域的丧尸题材近年来烂片不断，不过我们也不意外，电影丧尸题材大热是很多年前了，一个事物有兴起就有衰落，趁着游戏领域丧尸题材还在持续升温的时候，借助这股热度再多淘一些金是制作商与发行商心照不宣的共同目标。

《将逝之光》（Dying Light）正是这么一部借助丧尸题材大热顺势而出的游戏。

先听八卦，再来正题

游戏圈的恩怨情仇并不少，毕竟“有人的地方就是江湖”这句话说得还是一点也不错的。一些老梗玩家们早已提不起兴趣，一些新八卦也都大同小异乏味无比，游戏圈的八卦大多离不开利益之争，开发商与代理商之间因为利益而玩崩的八卦比比皆是。显然，制作商往往是弱势的一方，版权往往在发行商手里，双方玩崩之后制作方也就无权自主开发续作，游戏圈里听起来高大上的所谓“精神续作”也正是这种原因结下的果。虽然名字变了，虽然发行商变了，甚至有时候连制作商也都变了，但玩家们用脚趾头也推测得出来，比如《恶灵附身》从风格、玩法、游戏系统等方面来说就是《生化危机》的续作。

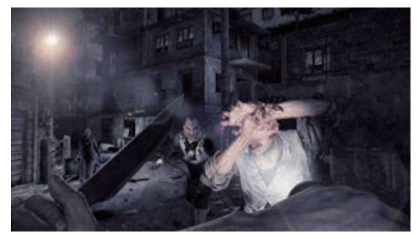
虽然大部分制作商不得不在这上面认栽，但华丽逆袭的剧情并不少见，Robot Entertainment被微软从《帝国时代ol》项目中踢开之后游戏很快死掉，而Robot Entertainment另开新灶的《兽人必须死！》在新的一年网游化并与腾讯达成合作。Techland被Deep Silver踹开之后启动了《将逝之光》项目。

剧情更有深度

Techland与老东家玩崩后，丢掉了以神一般预告片使其名声大噪的《死亡岛》IP（品牌），真是惨得不行，不过随后另寻他主的Techland很好地利用这个分道扬镳的消息，让玩家们清楚地明白，《将逝之光》是《死亡岛》的真正续作，而并非那个由Yager Development制作的“丧尸无双”。厂商在宣传上也极力向玩家们展示这一点，《将逝之光》主打的仍然是沙盘第一人称生存冒险游戏，与“丧尸无双”绝对不一样。

在《将逝之光》中玩家将扮演名为凯尔·克莱恩（Kyle Crane）的特工。凯尔被派往一个已被隔离的丧尸疫区哈兰（Harran）市，他的任务就是观察这种能够让人类文明土崩瓦解的可怕疫情的运行规则。秩序崩坏之后人类求生的本能会使他们做出什么样的极端事情？丧尸是如何一步步将人类文明从肉体与精神上蚕食掉？丧尸疫情爆发的原点究竟






上左：作为沙盘游戏，本作的地图足够大

上右：在游戏中可以利用跑酷在屋顶之间穿梭往来

下左：手电筒除了照明之外还被赋予了另外的能力——短暂致盲丧尸

下右：跑酷是与战斗同样重要的系统

在哪？这些问题的答案都将在游戏中揭开。不过最大的问题同时也是游戏最大的伏笔：究竟是谁派出了凯尔执行这样一项奇怪任务？目的又是什么？解开这个最大的疑团才是《将逝之光》剧情上的终极目标。

制作人早在TGA2014上就表示，《将逝之光》的剧情受到了诸多讨论人性小说的启发，其中包括阿尔贝·加缪的《鼠疫》、约瑟夫·康拉德的《黑暗的心》等，同时美剧《行尸走肉》、电影《惊变28天》等影视作品也是他们寻找灵感的对象。由此可见，游戏的剧情将会更有深度，不仅是简单的阴谋论或是丧尸末世，更是对人性、道德、秩序、瘟疫、进化等方面的讨论。

当跑酷遇到死亡岛

在游戏性上《将逝之光》与《死亡岛》实在有太多相似之处了。同为第一人称恐怖冒险生存游戏，MF（打装备）是游戏中诸多玩点之一，搜寻各种资源并对资源进行加工来提高进一步搜寻资源的效率，无论在《将逝之光》中还是在《死亡岛》中都占很大比重。武器装备的改装与组合也是重要内容，玩家可以组合制成电刀、火焰扳手、冰冻铁锤等等神器来大开杀戒，也有简单的小刀、狼牙棒供玩家防身，游戏将有超过100种装备等待玩家发掘，而这些武器装备也会有各种不同的击杀表现，断头断肢、敲碎脑袋、灼烧冰封等一应俱全。比较有趣的是，在游戏中整个开放性沙盘城市将会有周期性昼夜变化，不仅仅是白天黑夜的直观变化，与之相关的周边环境也会跟着变化：夜里丧尸活动更频繁也更强大，但在白天丧尸们则会弱很多；一些害怕日光的特殊种类丧尸只有在夜里才出现。玩家们要在白天寻找资源来使自己平安度过危险的夜晚；一些特定的事件和任务也与昼夜有关，部分随机事件仅能在夜里才能触发，而另一些则相反。

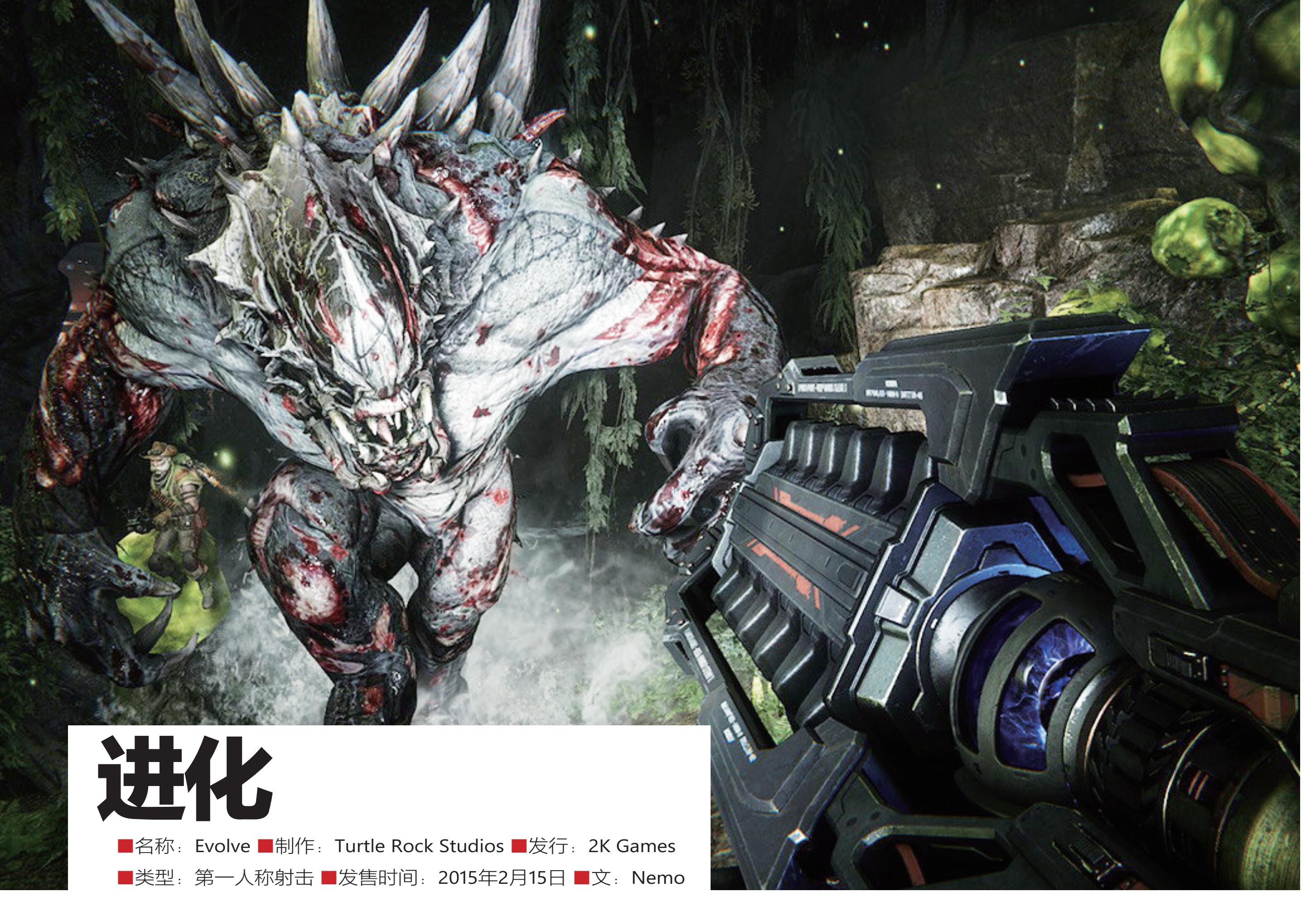
虽然上述的特点与丧尸沙盘游戏结合起来已经足够有趣，但是游戏的最大特色还是在于跑酷。游戏中玩家可以借助各种建筑的边缘进行攀爬，有点第一人称版《刺客信条》的味道。同时还可以凭借奔跑和跳跃在建筑与建筑之间移动，有一丝《镜之边缘》的感觉。更可以用跑酷来虐杀丧尸，比如游戏允许飞奔起来之后用双脚将丧尸踹飞，在踹飞的方向上还能够有更多的玩法，可以将丧尸踹下楼，也可以将丧尸踹到钉板之上将其秒杀，将丧尸踹到丧尸身上施展“打台球”招数。同时跑酷也是抵达一些特殊地点、与丧尸周旋的必备技能。

多人模式欢乐多

《将逝之光》的敌人种类会更加的丰富，自爆丧尸、电锯男、巨斧兵一应俱全之外，还会有行动迅捷的丧尸在夜间成群结队出没，即便玩家用跑酷也很难甩掉这群难缠的丧尸。即便玩家攀爬到房顶之上也没法甩开它们。一旦发现这些难缠的对手，扔个瓶子吸引丧尸注意后迅速逃离是最好的选择。

游戏的多人模式将包含PVE和PVP两项，前者最多允许四名玩家随时加入或退出游戏，玩家们将会一同合作完成任务，当然，多人模式会根据玩家人数来相应提高游戏的难度，想要以人海战术降低游戏难度的同学可以洗洗睡了。后者是一方玩家扮演人类另一方玩家扮演丧尸进行对抗，人类一方的装备大部分以枪械火器为主，少量的冷兵器为辅助，跑酷也仍然是重头戏。而丧尸一方玩家则会控制一个移动速度极快的变种丧尸来屠杀人类，虽然没有枪械等武器，但变异丧尸能够像蜘蛛侠那样发射一根“肉丝”在建筑之间迅速移动，还可以潜伏在黑暗之中，发现落单的人类之后从高处一跃而下将其秒杀，不过这种秒杀需要在人类毫无察觉的情况下才能达成，如果人类玩家发现自己将被突袭那么他可以使用QTE来弹开变异丧尸的空中秒杀以逃离被秒杀的悲惨命运。

没有了《死亡岛》版权的Techland能否凭借将逝之光成功逆袭？让我们拭目以待。P



进化

■名称：Evolve ■制作：Turtle Rock Studios ■发行：2K Games
■类型：第一人称射击 ■发售时间：2015年2月15日 ■文：Nemo

当猎物拥有玩家一样的智慧

由《求生之路》制作组原班人马打造的新作《进化》在E3和科隆两届大展赞誉而归，Alpha测试则让广大玩家有了先睹为快的机会。“4对1”的非对称战斗是《进化》的核心概念，四名玩家扮演猎人，与另一名玩家扮演的怪物针锋相对，地图上还有很多AI操纵的野生动物（类似《魔兽争霸III》的Creep）。怪物通过掠食野生动物强化外壳防御，吃掉定量的食物就可以进化。游戏开局的怪物处于第一形态，只能欺负一下落单的猎人，大部分时间必须力避冲突，一边掠食，一边躲开猎人的追踪。进化到第二形态的怪物可以和四位猎人一战，但就算赢得战斗，往往也是敌伤一千，自创八百。第三形态的怪物处于巅峰状态，面对四位猎人占有优势，就算没有杀光猎人，也可以通过摧毁基地获胜，不过猎人依然有希望凭借熟练的配合胜出。除了普通攻击外，怪物还有四种技能可供选择，技能的CD很短，玩家可以不断交替使用，靠丰富的攻击手段对付猎人。Alpha提供了两种怪物，格利亚的造型类似哥斯拉，充满力量感，虽然有喷火和投掷巨石这两个技能，但格利亚最适合中近距离战斗。另一种怪物克拉肯借用了挪威海怪的名字，其设计却与克苏鲁更接近，身躯如同章鱼，可以在空中飞翔，攻防不如格利亚，但拥有更强的机动性和远程技能，擅长拉开距离与猎人周旋。正式版首发时还会提供另外两种不同的怪物供玩家选择。

猎人分为四种职业，职业技能非常实用，不过冷却时间较长。突击兵是输出手兼坦克，职业技能为个人护盾，开启后短时间内无敌，但遭到攻击依然会有硬直时间。支援兵是用途广泛的多面手，职业技能为隐身力场，让自身和周围的队友在不开枪时处于隐身状态。捕手负责寻找并困住逃跑的怪物，职业技能为移动竞技场，部署一个半径几十米的全周天能量护盾，外面的人可以进来，但里面的东西出不去，是一座高科技巨型兽笼。笼子的持续时间不短，怪物若想逃出去，必须等待时间结束，否则就只能干掉捕手本人。有时捕手判断失误，没有罩住怪物，反而把猎人困在了里面，捕手必须主动取消护罩，等待技能的冷却。

猎人默认状态下没有恢复HP的技能，医疗兵担任着救死扶伤的重任，这一职业还有很多辅助队友的能力，职业技能为医疗脉冲，立刻恢复周围队友的HP。猎人倒下后，在短时间内，同伴可将其扶起，但每次倒下都会损失五分之一的HP上限，让猎人变得越来越脆弱。每隔90秒钟，地图中央会飞过一艘运输机，阵亡的猎人在此处通过空投复活，对于重回战场的他们，首要任务便是与同伴会合，尽量保证队伍的完整性，这样才有胜算。

力量的天枰十分微妙，猫鼠游戏经常发生角色调转，一级怪物无法正面作战，二级怪物依然以躲避为主，但如果

被逼到绝路，也可以凭借重伤的代价击杀多名猎人。此时怪物面临选择，如果成功击杀剩余的弱势猎人，就可以直接获胜，但若复活的猎人及时赶到，残血的怪物就难逃一死。另一方面，就算怪物放弃追杀猎人的念头，逃回丛林深处，进化到第三形态，也无法确保完胜，因为猎人会抓紧这段喘息的时间完善基地的防御，等待怪物自投罗网。

虽然猎人只有四种职业，但每一种职业有三名角色，共12位猎人可供选择。不同角色的相似处仅限于职业技能，配备的三把武器是不同的，打法也不一样。以捕手为例，麦琪拥有激光鱼叉地雷，自动困住接近的敌人，她的猎犬黛西则是一个独立单位，由AI操纵，通过嗅觉寻找怪物方向，还可以扶起倒下的队友。就算四个猎人全部阵亡，只要黛西还活着，游戏就能继续。另一名捕手格里芬的鱼叉为手持型，用双臂的力量亲自困住怪物，他不带猎犬，使用声纳地雷探测怪物的行踪。

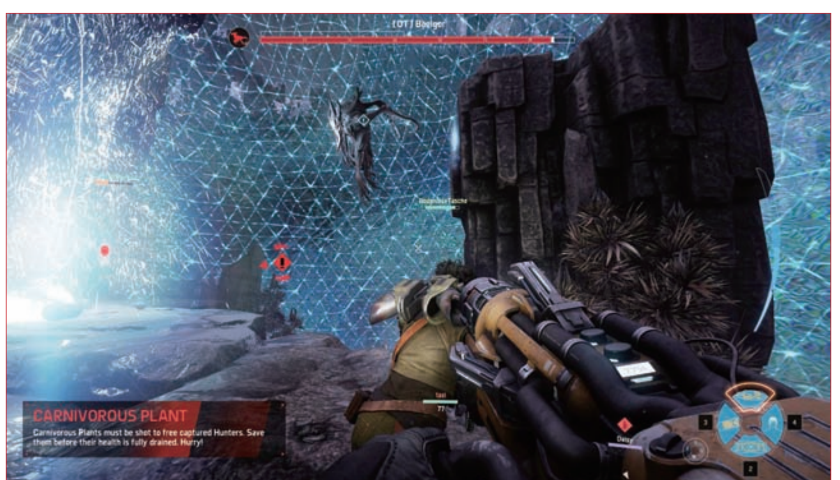
玩家可以通过战斗中积累的经验值解锁新角色，但角色之间并没有绝对的强弱之分，每一个人物都有其特色。四名猎人对于配合默契的要求不高，只要清楚三种武器和一个职业技能的用途，并具备基本的走位意识便可。掉线的玩家会临时交给BOT接管，正式版还有一个类似《求生之路》的单机模式，允许玩家与BOT进行游戏。

地图上的野生动物虽然造型奇特，但基本参考了现实生物的设计，干掉带有标记的动物可以在短时间内获得其能力，如毒箭娃可以让攻击附毒，鸵鸟则提高移动速度，不论是怪物还是猎人均能从中受益。野生动物对怪物和猎人都有敌意，大型动物的实力不可小视，如鳄龟，能够一口咬住一名猎人，如果周围没有同伴解围，倒霉者就会葬身于此，就算是怪物，要对付这些大家伙也要费一番功夫。四名猎人一起行动，搜索效率不够高，但落单的猎人又过于脆弱，两人一组，兵分两路，才是最好的选择。

游戏最大的争议在于节奏，怪物不论是逃跑、掠食还是战斗，全程都要绷紧神经，但猎人如果始终碰不到怪物，就会感到无聊，只有怪物进化到第三形态，来到基地正面决战时，才能让猎人振奋起来。游戏的地图不小，横纵结构错综复杂，细节量惊人，这就是本作没有PS3和Xbox 360版的原因，猎人有喷射背包，却无载具可用。游戏属于“科幻版《侏罗纪公园》”，但这种节奏在一定程度上再现了现实中的狩猎，并非每个人都能接受这种节奏。除了Alpha的狩猎模式外，正式版会收录其他模式，不过所有模式都是4名猎人对1名怪物，这也是独特设计思路付出的代价。本作会同步推出繁体中文版，2月15日发售，对于国内玩家而言，这是一份不错的春节献礼。P





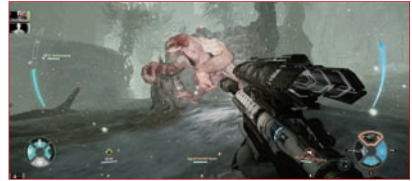


上左：克拉肯虽无法与猎人硬拼，却能飞能放电，远程技能丰富，适合有经验的玩家，潜力十足

上右：时不时袭来的暴风雪等恶劣天气会严重影响猎人的可见度，但猎犬和怪物的嗅觉不受影响

下左：捕手能否成功释放技能困住怪物，是队伍成败的关键，这样才能逼迫较弱的怪物正面决战

下右：怪物通过掠食进化，猎人则不要招惹野生动物，携带技能的动物除外，可惜打猎获得的技能不能叠加




评论
使命召唤：先进战争
孤岛惊魂4
劳拉与奥西里斯神庙
空战机甲
PLAYED
《大众软件》游戏评分
综合游戏各方面素质，以1-10分制给出总评，显示于文末色块中，并以色彩标明分数对应的品质等级。



年货的自我救赎

■山东 科曼奇复兴计划

如果一个游戏系列出了2部到3部，你可能认为这是该系列的黄金时代，如果一个作品出了6部7部，你可能会认为这个系列将进入瓶颈期。但是当一个系列出到了11部作品，你就会只剩下一个想法：这游戏还能活下去么？同样的问题也摆在了Sledgehammer制作室（以下称“大锤”）面前。对此大锤制作室的回答也很干脆直接：外骨骼，好多的外骨骼。

使命召唤：先进战争
Call of Duty Advanced Warfare
开发 Sledgehammer Games
发行 Activision
发售 2014.11.4
PC/PS4/XBO/PS3/X360
售价 59.99$

外骨骼给你一切

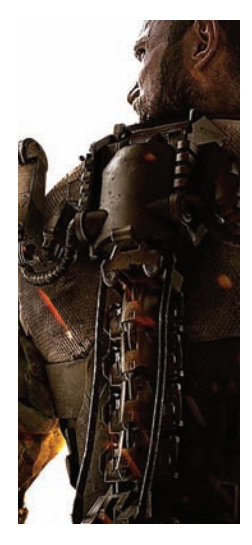
比起2013年I社底气不太足的“我们有新引擎”相比，今年大锤接手CoD后对游戏的创新让人咋舌。原本笔者认为这次采取的未来题材很有可能会是《黑色行动II》的“炒冷饭”，然而实际拿到游戏之后我发现并不是这样。大锤用这一部作品向我们阐述了他们眼中的未来战争，即以单兵外骨骼机甲为核心，将一系列的高科技技术整合在这套盔甲上，为作战人员提供超强的作战能力，当然也给玩家提供了之前从未有过的游戏体验。这种设定使得后续一切黑科技的出现都不显得那么突兀，因为有了外骨骼，所以上面有啥都是理所当然的。弹射抓钩？有！光学迷彩？有！喷气背包？有！折叠盾牌？有！全自动搜索导弹？这个……等会我给你换身更大的外骨骼……这么做最大的好处就是避免了BO2战役中略显啰嗦的“新产品推介”桥段。玩家不需要等自己基友像祥林嫂一样的跟你解释这个新玩意儿该怎么用，只需要每一关通过一个一闪而过的动画就可以让玩家清楚地知道我这关里能有什么“特异功能”。然后只需要满怀期待的等待它们出现的桥段就可以了。

当然这些高科技的整合全程贯穿整个游戏，给予了玩家之前历代CoD都没有的体验。这种变革的感觉甚至可以与当年CoD4转到现代战争相媲美。此前历代CoD中“从一个掩体跑向另一个掩体”的游戏模式经历了整整10代CoD的重复已经让玩家的审美疲劳达到了顶峰。因此在本作中，大锤完全打乱了这套游戏互动模式。在不同的关卡中，玩家可以通过外骨骼盔

甲的力量采取各种方式取得战术优势。例如喷气背包跳到敌人身后，通过折叠盾牌穿过敌人的火力网，或者利用抓钩攀上高处取得战术优势。这些体验都是前几代CoD未曾出现过的。即使在同样以未来战争为题材的《黑色行动II》，高科技的产品也只是一些固定桥段中的噱头而已，并没有完全贯穿于游戏，改变互动方式。这也是《先进战争》与《黑色行动II》最大的不同。

当然，这种外骨骼设定的最大受益者是游戏的多人联机部分。一直以来CoD系列的多人游戏都在面临地图尺寸与强势武器之间的矛盾。如果地图尺寸过小或者交战空间狭小，就会出现《现代战争3》中SMG和霰弹过于强势的情况，如果地图尺寸过大过于开阔，又会出现《幽灵》全民蹲坑的尴尬情况，大大拖慢游戏的节奏。外骨骼系统的出现基本解决了这个问题。

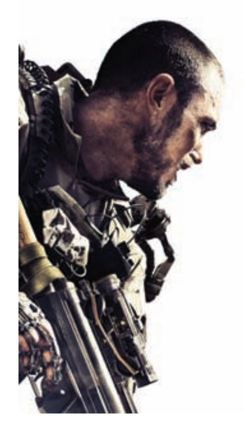
《先进战争》中的多人地图的尺寸和设计基本延续了《幽灵》大而开阔的风格，但是有了外骨骼和喷气背包的加入，游戏的节奏被大大加快，蹲坑的玩家随时有可能被从天而降的“喷气小王子”一拳打飞。而喜欢SMG和喷子无脑冲的玩家又同时面临在开阔地带被突击步枪和狙击步枪打成筛子的风险。这样无论是冲锋党还是阴人党都有所畏惧，使得本代的多人模式并没有出现某种玩法过于Imba的情况。同时多人游戏也没有像之前很多玩家预言的一样变成“没有泰坦的《泰坦降临》”，因为敌人喷气背包的活动也列入了地图提示，当敌方玩家使用喷气背包飞行时，玩家可以在小地图上看到一个红色的波纹图案。这种设定使得每个玩家在使用喷气背包时多加小心，使得游戏的整体节奏依旧维持在系列的平均水平。任何该系列的老玩家只要稍加适应，很快就会熟悉本作。



这些高科技的整合全程贯穿整个游戏，给予了玩家之前历代CoD都没有的体验。这种变革的感觉甚至可以与当年CoD4转到现代战争相媲美。

细腻的剧情与表现方式

《先进战争》另一个吸引人的点是其细腻的剧情设定以及配套的表现方式。熟悉该系列的玩家一定会十分熟悉先前两个制作组的风格：I社喜欢大气磅礴，脑洞大开，而T社则喜欢用阴谋论者和精神病患者的视角来诠释剧情。此次大锤在《先进战争》的剧情设定上并没有盲目的追随前两个制作组的风格。而是引入了一种主打细节的另类表现手法。游戏中加入了大量的细节性刻画的互动桥段，通过这些细节表现人物的内心世界。笔者印象最深的就是当主角在葬礼上告别战友时，一个强制性的脚本触发，玩家扮演的主角俯下身，右手轻轻地抚摸了棺木，同时低头看了一下自己残缺的手臂。这一个简单的动作一瞬间就能戳中引起玩家心中的共鸣。即没有充斥着I社以往作品中“为了美国爸爸勇往直前”的洗脑感，又不像T社作品中各种眼睁睁的看着自己被打烂双腿的那种Cult片情调。丧友之痛，对未来迷茫，以及对战争残酷性的表现，一个动作，全部搞定。此后，凯文•史派西扮演的艾恩斯出现，承诺给予主角的“第二次机会”，几乎都是理所当然的了，主角也自然没有任何理由拒绝。比起隔壁EA家《荣誉勋章：铁血悍将》用了一整个过场CG都没打动玩家的拙劣设计，锤子在细节处的表现可谓功力深厚。



说到这里，也不得不提本作最大的卖点凯文•史派西，游戏的剧情几乎有一半是靠他老人家的演技撑起来的，当然我们首先要感谢成熟的动作捕捉技术使得凯大爷的出演成为可能，同时也不得不佩服这个老戏骨的出色演技。凯文扮演的艾恩斯在本作是一个亦正亦邪的人，他曾无限相信权力，但是老年丧子之痛是他意识到听命于现有政府的权力只会让和他儿子一样的年轻人去送死，于是他开始逐渐走向了与政府为敌的不归路。

艾恩斯作为本作最大的Boss同时也是最悲情的人物，而这种复杂的状态通过凯文·史派西出色的演出以及大锤制作室出色的脚本编排淋漓尽致地展现在了玩家的眼前。当艾恩斯面对记者提问时露出的那一抹坏笑，《使命召唤》系列中最有血有肉的反派人物就此出现，当然他最终也无可奈何的走向了灭亡，大锤对这个人物的设计是十分用心的。诸多细节上的考虑，博采众长的组合是本作既不同于之前的CoD，又使得玩家能看到之前CoD的影子。这正是一个系列作品在进行到第11代时应该做的事情。在这点上，大锤完美的做到了。

缺乏气场，尚缺火候

虽然大锤用自己细腻的处理方式使得本作的体验没有什么特别糟糕的地方，但是可能是太专注于细节，本作在一些大场景上用力明显不够。对比CoD之前的作品，无论是I社还是T社，总有那么一些宏大的，让玩家大叫“亲娘啊”的场景。例如《现代战争2》的机场大屠杀，或者《黑色行动II》的洛杉矶之战。反观《先进战争》，我们虽然看到很多宏大的场景，但是这些场景在用力上明显不够。很多本应该着重表现的大场面却被很诡异的一带而过。例如发生在金门桥上的两个关卡，本应该是高潮迭起，一个爆炸接着一个爆炸，令人应接不暇，而实际我们看到的仅仅是几个人、几辆车掉到海里，然后主角一行人跳上船开始了小黑屋CQB，这使得玩家刚刚绷紧的神经立刻松了下来，从这里我们也可以看出大锤工作室在处理这种场景时还缺乏经验，“死亡空间”出身的他们，还要在把控大场面上和做惯了CoD的老同事们多学习。

但是尽管这样，大锤还是用自己出色的表现为CoD这款“年货”完成了一次自我救赎。至少按照这个节奏下去，我们不太用担心最近几年这个系列会“黔驴技穷”了。

8

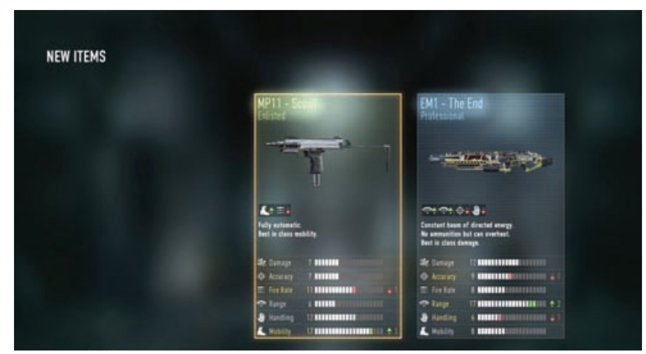


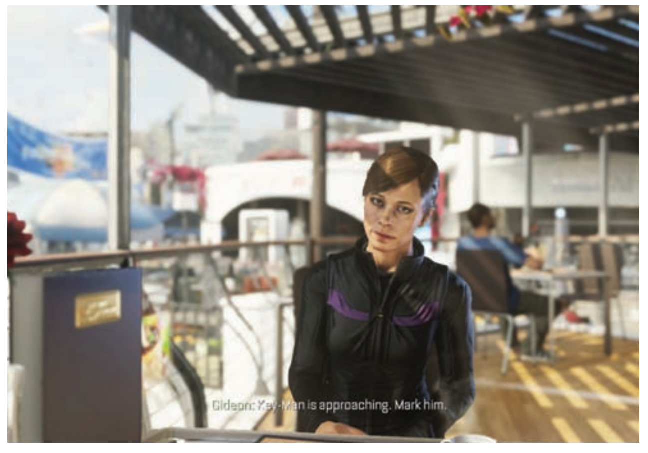
上图 艾恩斯在自己战死儿子的葬礼上遇到儿子生前的好友，失去胳膊的主角，悲痛之余给予主角"第二次机会"，即便日后主角与其反目成仇，艾恩斯一直不舍得杀掉主角，并始终对其视如己出。这个游戏的剧情恰好验证了日漫当中主角和Boss的终极定义……

中图 喷气背包的好处是可以让你轻易跳上你以前想都不敢想的地方，缺点是，敌人也可以……

右下图 对了，本作应该是CoD历史上第一次出现女二号人物。军事承包商的背景使得女汉子的出现成为了情理之中







左下图 随机补给箱是本作多人的一个新设定。随着玩家完成单人或者多人的挑战，就可以获得随机补给箱或者对应的特殊武器装备奖励。所谓的特殊武器就是特殊皮肤+细节上的微调。这就是之前官方宣传中的"300多种武器"

迷途的少年哟

■山东 菜鸟竟然



今年育碧的日子过得并不好，从年中《看门狗》的缩水风波到年末的“Bug信条”。育碧似乎还没有完全调整好自己的新引擎。相对来说走“保险牌”的《孤岛惊魂4》就成了本年度最“稳赚不亏”的育碧游戏了。

而除了延续前作的精神分裂风格外，本作的剧情架构更是堪比《知音》上的文章，在风景秀丽的喜马拉雅山脉上演了一出虐心的情感大戏……

前路漫漫如何选择？

与“作死”导致被抓被迫开始冒险的前作主角不同，本作的主角“阿吉咖喱”（以下简称吉吉）是追随母亲的遗愿回到故乡的。母亲死前最后的请求是希望我们的吉吉带着母亲的骨灰回到家乡，一个叫Kyrat的虚构小国。有意思的是，母亲要求我们的吉吉一定要把“她”带回到“Lakshmana”（Take me to Lakshmana）。于是主角就带着母亲的骨灰回到了这个陌生得不得了的“家乡”。而且还没下车，就被当地的政府军拦下了。随后车上发现有反政府抵抗组织“黄金之路”的成员，双方爆发了枪战，最后一个打扮略娘的男人从天而降，把阿吉带到了一个鬼畜的宫殿里，并告诉阿吉他就是这里的王。然后在把同行人员带去“调教”的时候，他告诉主角：在这里等我5分钟，我马上就回来。

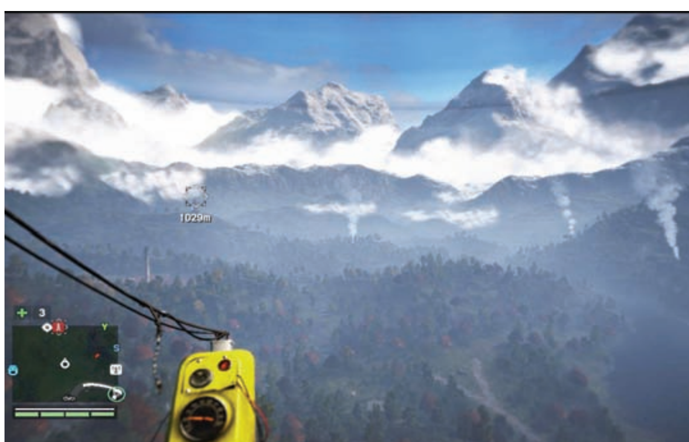
紧接着育碧就甩出了本年度FPS游戏第一彩蛋。如果玩家让我们呆萌的吉吉在自己的座位旁边等上5分钟，我们的“王”就会回来带你来到一个灵柩前，然后跟你说，其实你妈是抵抗组织前任老大的女人，作为间谍安插在我身边，结果我和她爱的死去活来并且给你生了一个同母异父的姐姐，不过被你爹干掉了。我也因此干掉了你爹。然后玩家走进灵柩，发现你姐姐的名字就叫“Lakshmana”。Take me to Lakshmana。任务完成！好哒，现在就跟你的后爹一起去突突那些无良的抵抗组织吧！全剧终！

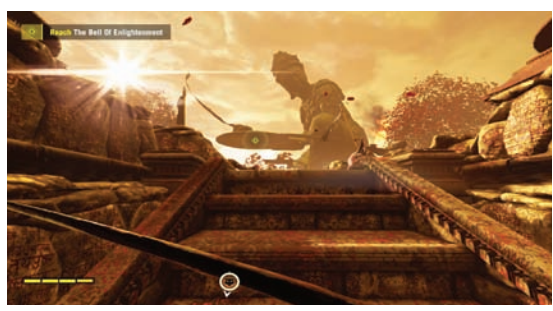
■孤岛惊魂4 Far Cry 4 ■开发 Ubisoft Montreal ■发行 Ubisoft ■发售日 2014.11.18
■平台 PC/PS4/XBO/PS3/X360 ■售价 59.99$



左上图 本作最搞笑的Bug莫过于坐在车中的视角错位，这个Bug在合作任务及多人游戏中100%会出现
右上图 单人和合作游戏中，一旦你骑上了大象，就没啥可怕的了
左下图 本作的美工依旧延续了前作的高水准
右下图 香格里拉的任务十分出彩，甚至要好过游戏的主线剧情







当然，我相信大部分具有好奇心和进取心的玩家都是不愿意等这5分钟的，于是我们的吉吉好奇的走向楼下，发现我们的“王”正在残忍的拷问自己同行的基友。吓尿了的吉吉慌不择路的冲出去，遇到了前来解救他的抵抗组织，经过惊天大逃亡，最终吉吉来到了抵抗组织的基地，并被告知自己的父亲就是抵抗组织“黄金之路”的前任老大。你也将继承父亲伟大的道路，带领Kyrat人民推翻所谓的“王”——蒲甘明的残暴统治。沙盘模式开启！（天哪，终于回到了正确的游戏节奏……）

与前作“为救朋友最终精神分裂”的简单剧情相比，本作的正统剧情更加的宏大与复杂化。在我们的吉吉被抵抗组织营救的时候，这个组织实质上就已经内部分裂了，两个领袖（这显然不合理）Sabal和Amita就抵抗组织“黄金之路”的未来提出了完全截然相反的意见。前者希望推翻“王”的统治之后恢复传统的宗教和习俗，后者则希望借推翻“王”的统治为契机，彻底粉碎腐朽愚昧的旧习俗（这台词好耳熟）。

机制上，这两个人为我们的吉吉提出了完全对立的任务，需要我们的吉吉，也就是玩家做出选择。这些选择也将最终影响剧情的走向。选择，是本作不同于前几部作品的最大亮点。不过令人失望的是，这种选择往往有关道德，却又没有太多的区别，至少玩家做出的选择并不会立刻看到后果，这与RPG游戏中的剧情选择有着本质的区别。无论玩家怎么选，任务怎么变，结局也没有什么太本质的变化。从当前来看，这是本作的剧情上的一大败笔，不过鉴于育碧老早就放出了季票的预定，如果后续DLC中加入了这种选择造成的剧情变化，那么这个败笔就会瞬间变成神来之笔，关键看制作组育碧蒙特利尔的诚意了。

本作剧情中比较有意思的地方在于，在游戏的最后，如果玩家选择放走蒲甘明，我们的吉吉会发现，他虽然残暴，但对吉吉始终视如己出，在有一千种可能杀了吉吉的情况下依然对吉吉有怜悯之心。他的真正目的是让吉吉继承自己的国家，而自己就可以离开这个让自己丧女的悲痛之地。相反抵抗组织的两个老大却都是人渣，他们仅仅是在利用我们善良的吉吉。于是在这种矛盾中，蒲甘明利用吉吉（也就是玩家）骨子里的暴力倾向和逐渐迷失的自我干掉了意图谋反的手下并控制了黄金之路。有什么会让自己信任的人控制敌人更爽的事情？所以个人认为最终放走蒲甘明才是本作最佳的结局，这个结局本质就是蒲甘明下了很大的一盘棋，让吉吉稀里糊涂的成了新的“王”。



而事实上，吉吉也的确是新的王。初步估计，游戏玩家控制吉吉达到游戏100%完成度的话，需要把蒲甘明所有的手下全部血洗一遍，而且还很有可能就此得罪老的“黄金之路”旧部。这和当年的蒲甘明相比好不到哪里去。当然谁让我们的吉吉是主角，主角光环就是这么任性。但是一路走来，主角已经逐渐忘记了自己来这里的最初目的。如果玩家选择一枪崩了蒲甘明，那就彻底变成了一个杀人狂。母亲的骨灰也将消失。这也是为什么我本人十分赞同最后蒲甘明说的那段话“我们开始杀人的时候都有一个正当的理由，但实际上这都是借口，我们喜欢这样”。吉吉为了“正义”杀了个全岛，最后发现自己代表的正义一方的领袖其实都是人渣，于是怒屠之，玩家就在这样玩坏了的剧情中“越屠越远”。



吉吉为了“正义”杀了个全岛，最后发现自己代表的正义一方的领袖其实都是人渣，于是怒屠之，玩家就在这样玩坏了的剧情中“越屠越远”。

人畜屠杀为哪般？

本作在系统上完完全全的继承了前作的基础结构，玩家在主线任务和富有创意的支线剧情之外，主要依靠占领信号塔、敌人基地来提高地图的可见面积并解锁武器。同时依靠猎杀不同的国家珍稀动物（或者被野生动物猎杀）来制作各种皮包，提高各种武器弹药的携带量，依靠药草合成来给自己加各种Buff，同时别忘了RPG向的天赋树。不过为了防止玩家骂制作组没诚意，除了“你可以骑大象”这一卖点，制作组还是对以上的这些设定做了一些微调。例如简化天赋树内容（4个简化为2个），合并部分草药的功能，丰富敌人基地的防守，增加“高级要塞”提高挑战难度。

当然最大的变革是制作组终于放弃了前作不知所云的独立4人合作剧情，将2人合作模式直接引入了主线剧情当中，建主机的玩家依旧扮演我们的吉吉，而加入地图的玩家会扮演3代就出现的“猴子王”Hurk，这样玩家和他的好基友就可以一起享受屠戮的乐趣了。本作可供猎杀的野生动物名单全面更新，除了有地上跑的和水里游的，本作还加入了天上飞的猛禽可供玩家体验“弯弓射大雕”的快感。敌人和装备方面官方除了加强了蒲甘明的雇佣军部队之外，还加入了Raksha这一原住民风格强烈的神秘组织。他们只装备弓箭武器，但是具有各种逆天的超能力。总之在可玩度上，《孤岛惊魂4》在3代的基础上提高了不少。

本作在收集和养成元素上倒是下了不少功夫，不仅仅表现在收集元素比前作更加丰富，更体现在有一个专门的机制统计玩家的收集进度，并在玩家达到不同的收集数量时给予玩家奖励，收集癖玩家终于有一个相对正当的理由去收集散落在地图上的信件、日志、画报、面具和宗教转轮了。当然秉承之前官方承诺的“垂直性”地图设计的理念，本作收集元素更加难找，同时在一些收集元素附近还有神秘莫测的Raksha部队把守，更是给游戏增添了许多的变数。部分收集任务还与支线任务挂钩，例如“香格里拉”的任务，玩家为了收集一张完整的绘画，必须找到散落在地图上的绘画碎片，每找到一片就会引出一个任务，玩家会扮演古代的战士唐卡游历神秘的香格里拉，这部分任务的制作十分出彩，给予玩家不同于游戏本身的体验。制作组还在游戏里集成了一个“模拟装修”的养成元素。玩家可以来到自己父亲和母亲的家，通过投资将其修建得更加豪华和舒适。

最后官方引入了另一个RPG游戏中常见的元素“业报”（Karma），但是与RPG游戏里用来区别敌人仇恨的业报相比，本作的业报只是一个噱头。玩家在地图上旅行的时候会遇到一些解救平民，帮助黄金之路的小任务，完成这些任务可以增加业报，当玩家达到一定的业报等级的时候会获得相应的奖励。相比于传统的收集，业报任务往往是在地图上随机出现，可遇不可求。这时的游戏也增添了很多不确定性，因为业报任务可以与其他支线任务并存，当玩家在做任务的途中遇到了被绑架的平民或者“黄金之路”与政府军火拼这样的业报事件，帮与不帮会对玩家提出心理上的挑战，另一方面，在玩家进行潜行或者跟踪任务时突然刷出的业报任务就像半路杀出的程咬金一样会突然打乱玩家的全盘计划。

永无休止的战斗

《孤岛惊魂3》的多人对战游戏毁在了盲目抄袭CoD和多得要死的Bug上。4代育碧蒙特利尔吸取了前作的教训，将多人模式打造成了山寨的“战地”。不过比起《战地》系列，4代的多人模式更富有戏剧性。对战的双方将分别扮演“黄金之路”和神秘的原住民组织Raksha。前者是传统射击游戏中的长枪短炮，拥有各种载具，而后者则只拥有弓箭作为自己唯一的武器，同时拥有隐身和召唤野兽的奇葩能力。一方是普通的血肉之躯+各种高科技武器，另一方则是超自然力量+弓箭，加上类似“战地”尺寸的大地图以及任务设定，真是本年度最奇葩的多人游戏了。更别提无论什么游戏规则，“黄金之路”都拥有一座信号塔，当信号塔激活的时候，会在小地图显示所有Rakasha玩家的位置，这使得双方除了任务之外，还要腾出精力来争夺信号塔的控制权，这使得整个多人游戏的节奏十分紧凑。大尺寸地图使得狙击枪、火箭筒、滑翔衣、降落伞等装备有了充分发挥的空间，Rakasha的骑大象能力使得“黄金之路”的重火力终于有了宣泄的对象。总体来说，《孤岛惊魂4》的多人游戏给我的惊喜远远高于单人和合作部分。唯一的遗憾是，官方本次关闭了玩家自定义地图的多人游戏功能，不过考虑到该系列玩家的游戏习惯和育碧糟糕的服务器匹配机制，这个设定也没有让人感到太坑。P

7



埃及古墓轻松游

■内蒙古 莽月飘零

劳拉与奥西里斯神庙
Lara Croft and the Temple of Osiris
开发 Crystal Dynamics
发行 Square Enix
发售 2014.11.9
PC/PS4/XBO
售价 19.99$

劳拉·克劳馥从1996年的第一作开始一路走来，有过辉煌也有过低谷，有过沉寂也有过挣扎，甚至还陷入过危机，不过《古墓丽影》系列在游戏圈的地位是不必多说的。

除了本代之外，外传、重制、十周年等各种版本的层出不穷也足以能够说明劳拉有足够的人气，当然这些版本中的佳作并不比正统续作差。2010年发售的《劳拉与光之守护者》是外传性质的作品，其续作《劳拉与奥西里斯神庙》更是在继承了前作诸多优点外还增加了一些令玩家们感到欣喜的内容。这样一款轻松级的佳作倒是给我们展现了一个不一样的《古墓丽影》，加上正餐《古墓丽影：崛起》在今年末就会与玩家见面，这倒是一份绝佳的大餐餐前甜点。

简单的故事

前作《劳拉与光之守护者》聚焦于美洲土著神话传说，以烟之镜为线索贯穿整个游戏，除了劳拉之外，玩家还可以控制玛雅勇士托泰克，双人合作的多人模式与单人模式相比完全是两个游戏，一个人有一个人的乐趣，两个人有两个人的趣味，加上游戏首次颠覆传统《古墓丽影》系列视角，以45度俯视视角展现冒险，当年也拿到了不错的成绩。

《奥西里斯神庙》的故事与前作一样简单：劳拉在奥西里斯神庙中寻找传说中奥西里斯神器，宝物猎人卡特·贝尔抢先一步找到并触碰了奥西里斯的神器，奥西里斯的兄弟塞特被放了出来，荷鲁斯与她的儿子法老守护神伊希斯也随之一同降临，劳拉需要借助奥里西斯的力量将赛特重新封印起来，众人踏上了找寻奥里西斯神像之旅。

轻松的流程

《奥西里斯神庙》的剧情简单到只用一句话就可以讲明白，游戏的主线故事也更是简单得很：把奥里西斯神像各部分搜集齐之后将赛特重新封印。在大约4个小时的主线流程里有13个关卡等待玩家挑战，不刻意达成全物品搜集而只随性过流程的话，每一个关卡完成时间大约在20分钟左右，从过关时间上就可以看得出游戏中的谜题真的并不难。

虽然依然秉承《古墓丽影》系列中经典的“发

现问题——解决问题”的游戏风格，但《奥西里斯神庙》的谜题更多的是考究操作而并非智力层面的试题，智力层面的考验对于心智正常的人来说是非常简单的，无非推个球开个门、快速通过计时机关、使用计时炸弹打通大门之流，但操作上的考验却并不简单，但由于独特的俯视视角，游戏的操作并不那么顺畅，劳拉死于误操作上的次数远高于谜题试错。再加上游戏每一关都会有特定的挑战条件和搜集物品，要想完美达成，没有背版的苦功夫是完全行不通的。

游戏很好地利用挑战与搜集物品将游戏难度划分为两个层次，想要领略剧情享受关卡的玩家可以不必理会挑战条件与搜集物，游戏的难度也是降了好几倍，简单轻松就能享受游戏流程。偏要跟自己过不去要秀游戏水平的玩家则可以反复挑战一个关卡来达成完美过关，自然难度也成倍增加。

搜集物和挑战条件的设计也充分地考虑到了二者的难度差异，让两个难度等级界限分明，互不干涉。举个例子，在第一关中巨兽埃米特追击劳拉的段落中，途中的一个柱子上会有弹药升级部件，要想获得这个弹药升级部件就必须在限定时间内无错越过一系列的柱子才行，而且第一个柱子还需要提前使用魔杖升起来。这个条件极为苛刻，不背版是完全不可能做到的，但玩家也可以选择不拾取弹药升级部件，不理会柱子直接走下面就一路顺畅，甚至连前面需要跳跃和滚滑的轮刺机关都没有，玩家只需一路向前冲就能完成这一段限时跑酷，而是否取得这个弹药升级部件对接下来的流程难度影响甚微，这样的例子在后面的关卡内比比皆是。

《奥西里斯神庙》的这个“有技术就随性”的定位相当高明，况且对于非完美通关来说游戏对玩家的游戏操作技术要求并不高。

多人模式开启新世界的大门

游戏仍以解谜冒险为主，战斗戏份不多，更多的战斗只是一个点缀。装备系统较前作而言也被大大强化，新增了许多装备项目。除了经典的项目之外，戒指项链除了能够获得额外的属性增强外还可以获得一些特殊的被动能力，像分裂子弹、火焰子弹等等，为单薄的战斗增添一份色彩。

游戏中玩家可以获得宝石，收集宝石获取积分，在经过重重阻碍后，在每一关结束时允许玩家使用对应的积分来开启对应的宝箱，这个过程刻意被变成一番辛苦历练之后才能得到的奖赏，更是让玩家们能够在击败关卡Boss后看着满地闪亮的宝箱而欢呼雀跃。当然，开启宝箱所需的积分越高，里面的宝物也越强力，反之越低级，是一口气来十个刮刮乐还是孤注一掷全压小都由玩家自行选择。不过这种积分式刮奖的手法倒是非常能够让玩家上瘾，真的是直抓人性贪婪与好奇的弱点。值得称赞的是，在对数据的严格把控下，无论玩家选择是个刮刮乐还是直接压一个大小点，所获得的奖励对后续关卡挑战的影响并不高，有没有神戒指该跳不过去的机关还是跳不过去，在《奥西里斯神庙》中“有装备就任性”那是自己找虐，同样，一身破铜烂铁也照样能够玩弄Boss于鼓掌之间。《奥西里斯神庙》的这个“有技术就随性”的定位相当高明，况且对于非完美通关来说游戏对玩家的游戏操作技术要求并不高，这让《奥西里斯神庙》即不断更新玩家装备给了玩家成长感，又将装备等数值因素降至最低，反而将玩家的游戏技术在游戏中的地位衬托得很高。虽然关卡谜题本来就不难，却给玩家一种“老子脑子特聪明”的错觉，即便卡关了也是卡在了操作上而并非搞定不了谜题，玩家可以理直气壮的产生“脑子聪明到手都跟不上”的绝佳理由，成就感和满足感也自然呈指数级飙升起来。

《奥西里斯神庙》的多人模式与单人模式相比游戏的乐趣差别极大，多人模式虽然表面上看与前作相比只是从两人翻倍至四人，但得益于关卡的设计，在游戏性上与前作相比却有了不小的提升。类似于《战斗砖块剧场》，游戏的人数不同，关卡流程也会有一些特殊变化，乐趣也会随着人数的增加而提升，甚至会给玩家造成单人模式与多人模式是两个截然不同的游戏的错觉。

在《奥西里斯神庙》的多人模式中玩家可以选择控制劳拉、宝物猎人卡特、伊西斯与荷鲁斯，四人都具备使用定时炸弹与神仗的能力，除此之外每个角色都有自己的特殊能力，比如伊西斯可以创造法力球，其他玩家可以将法力球当做垫脚石从而爬上更高的地方，劳拉可以使用抓钩勾住吊环爬上高台，多人模式中更可以用抓钩勾住队友拉他们上来，或者与另一名玩家分别在悬崖两端共同搭一条绳索桥供第三、第四名玩家走钢丝。这种多人协力合作的谜题在多人模式中被极力放大，同时游戏也毫不吝啬地允许玩家们互相陷害，选择合作还是选择陷害都是在游戏中玩家实时选择，这一秒的合作很可能下一秒就变成了陷害，《奥西里斯神庙》的炸弹可以对队友造成伤害外，还附带击飞效果，在一些悬崖边偷偷在队友脚下来一发Q炸弹，随后就可以看到队友飞落悬崖，或是在队友在悬崖上走钢丝时突然收起绳子，各种笑声不断。

结语

《奥西里斯神庙》与前作相虽然不能说有了质的飞跃，但在游戏的方方面面都有了一定的提升和完善，只是前作颠覆了《古墓丽影》的经典视角，而《奥西里斯神庙》相比具有开创新的前作少了颠覆性的内容。

与前作一样，《奥西里斯神庙》的故事依旧聚焦于神话故事，我们也可以由此推出，外传“劳拉与XXX”系列将是一系列聚焦于各国神话的古墓冒险故事，我们也可以期待一下《劳拉与秦始皇的兵马俑》什么的，反正劳拉早在正传2代中就已经来到中国游历了一番。P

7



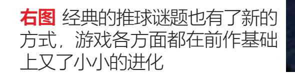


左图 这一作的计时谜题有点多
下左图 战斗系统完全就是个点缀，游戏的精髓在多人模式与解谜上
下右图 分裂弹戒指虽然不科学，但却足够有趣





左图 和《神鬼寓言III》一样，游戏最有成就感的事情就是花费宝石数开宝箱



右图 经典的推球谜题也有了新的方式，游戏各方面都在前作基础上又了小小的进化

300兆的惊喜

■山东 烂片王Tom



要不是Steam最新的游戏推荐功能，我完全没有注意到这个已经上线接近两年的游戏。但是实际试玩之后我便爱不释手。与一般的RTS或者MOBA游戏不同，《空战机甲》采用了一种十分复古的游戏设定，是的游戏在复杂性和平衡性之间找到了完美的平衡。

全新 的游戏模式

其实《空战机甲》的游戏设定并非原创，而是来自一款十分古老的主机游戏《Herzog Zwei》，它于1989年发行在世嘉Mega Drive/Genesis游戏机上，可能是最早拥有所有即时战略必要元素的游戏，《Herzog Zwei》并没有最终成为一款RTS游戏，主要是因为技术上的限制使得当时单位的寻路系统烂得一塌糊涂。对于目前的大众玩家来说，《空战机甲》的游戏模式最接近《魔兽争霸Ⅲ》的对战。玩家控制一个英雄机甲，同时玩家可以通过工厂生产8种不同的单位，但是却不能直接控制它们。通过将英雄机甲切换切换成飞机模式，玩家可以将生产的单位运送到指定的位置并给予它们简单的命令（进攻、防守、巡逻等）。同时玩家通过不断猎杀敌方的单位和机甲获得经验值升级自己的机甲科技树，获得更强大的单兵作战能力。游戏拥有两种模式：生存和遭遇战。前者顾名思义就是传统的“是男人就撑到XX轮”。后者则类似于MOBA游戏，通过占领地图上中立的工厂，获得生产和资源上的优势，最终摧毁敌人的基地。

事实上，但是从今天的眼光来看，《空战机甲》恰好为玩腻了RTS和MOBA游戏的玩家提供了一种完全不同的游戏体验。玩家大部分的时间仍然集中于机甲的操作，但是通过合理的投资购买不同的单位和防御建筑，占领地图据点，可以为玩家获得额外的资源、战略和战术优势。玩家既可以像RTS游戏里那样合理花钱，运筹帷幄，也可以体验到MOBA游戏或者APRG游戏中极快的游戏节奏和爽快的杀戮，两种

■空战机甲 Airmech ■开发 Carbon Games ■发行 Carbon Games ■发售日 2012.11.8 (Beta)
■平台 PC ■售价 F2P





左图 这座巨大的建筑就类似于DOTA中的生命之树或者冰封王座，它的毁灭意味着游戏的失败

上图 不同的机种加上不同的兵种组合形成了几乎无限的可能性和可玩度

风格相得益彰又互相融合。另外不同于任何MOBA和RTS游戏，由于《空战机甲》的每个英雄机甲具有地面和空中两种形态，制作组给每个机甲的定义了丰富的特性。每个机甲在空中和地面形态有时会具有完全不同的特性，例如Saucer在空中虽然以瞬移技能而闻名，进入地面模式则可以启动威力强大的激光炮造成持续稳定的输出。Striker在空中模式下虽然“皮薄无力”，但是在地面模式下可以升级动力剑和能量盾瞬间变身“坦克”，诸多这样丰富的游戏设定使得《空战机甲》给予玩家不同于任何游戏的全新体验。

丰富的游戏内容

虽然只有区区的300多兆，《空战机甲》却包含了制作方Carbon Games的浓浓诚意。游戏在节奏和杀戮快感方面的设定十分抢眼。游戏的色调简洁明快，节奏紧凑，最重要的是游戏成功还原了80年代街机射击游戏的那种“枪枪到肉”的打击感。同时9种不同的机甲给予玩家完全不同的科技树和游戏风格，基本囊括了ARPG类游戏中几种基本的职业类型。例如以强大的加特林炮作为输出的“战士”Warthog，以高机动性瞬移作为主要技能的Saucer，以“皮糙肉厚”著称的Bomber，以及具有潜行技能的Neo。游戏还引入了现代射击游戏的武器配置系统，使得玩家可以在有限的重量限制下，购买和选择武器以及护甲提升机甲的性能。另外同一个机甲可以由不同的驾驶员驾驶，不同驾驶员会同时给予机甲一定的属性加成和相应的弱点，玩家必须结合自己的机甲类型、游戏风格以及工厂生产列表选择合适的驾驶员，而这一系列的选择又意味着几乎无限的可能性。因此《空战机甲》的游戏体验是十分丰富的，你可以一遍又一遍的进行游戏来测试不同的武器、驾驶员、生产列表，从而形成属于自己的风格。同时游戏提供的最多3V3的多人对抗又在考验着你和队友在场上角色的互补性和默契，这使得《空战机甲》又拥有了类似MOBA游戏的体验，制作组也有意加入MOBA游戏的“双杀、三杀”的概念。用Bomber在前面吸引火力，然后Neo一个电磁干扰使敌人机甲无法变身逃跑，紧接着Angel拿着其标志性的大口径狙击枪一个个打爆敌人机甲的脑袋，Double Kill，Triple Kill的声音接连响起，这种爽快感并不亚于DOTA或者LOL。

合理的线上交易与盈利模式

与大部分免费网游一样，《空战机甲》的盈利主要来源于VIP和宝石的购买。但是和很多网游不同的是，游戏中通过金钱充值的宝石和游戏中的通用货币“金币”并不能相互兑换。同时宝石可以购买的产品与货币购买的产品也严格区分。同时充值并不是获得宝石的唯一途径，玩家可以通过完成成就，或者玩聊天栏上的在线掷骰子游戏获得宝石。这就大大弱化了宝石对于非付费玩家的影响。同时VIP仅仅给予玩家XP和金币的获得加成，并提供一些成就。一句话总结，在《空战机甲》中，你可以通过充值快速度过新手期获得装备，但是并不意味着你会比不充值或者充值比你少的玩家具有绝对优势。非充值玩家依旧可以通过合理的武器配置、良好的操作和战术战胜充值玩家。相对来说，充值对于游戏来说真的完全变成了一种“情怀”。同时，游戏还提供玩家市场功能，玩家可以完成成就掉落的物品在这个市场上以宝石作为货币进行交易，从而既加强了游戏的社交性，又鼓励更多的玩家进行游戏以获得更多的物品掉落，一举两得。

结语

在经历了两年之后，这款游戏目前仍在Beta测试阶段，但是完成度已经相当高了。如果你厌倦了MOBA或者RTS，不妨来试试《空战机甲》吧，虽然只有300兆，但是它给你的惊喜，却不止300兆。P

7

生死一线天
卡牌手游“珍珑棋局”之危

■北京 碧海银鲨

用《天龙八部》里的术语来说，现在的卡牌手游就好比是中了生死符，深陷求生不得求死不能的苦楚，而这场危机就好比是一盘难解的珍珑棋局，该如何破解呢？



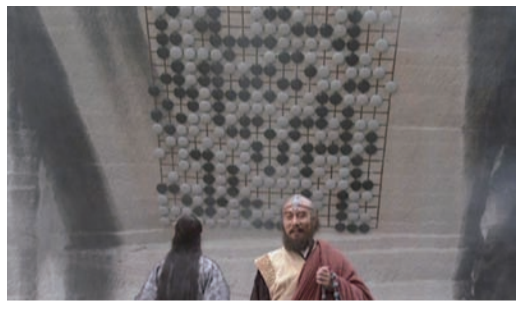
去年年末，昔日风光无限的卡牌游戏颓势尽显，遭遇严重的危机。360，UC九游，当乐，PP助手，百度，快用这6大渠道发布的2014年10月数据报告均显示：RPG比重稳步上升，或将动摇卡牌游戏的统治性地位。如果说统计数据的滞后性只会是危言耸听的话，那么在2014年12月，一大批的MMORPG、MOBA与格斗等重度手游相继崛起，而卡牌游戏仍然只能依靠上线足有一周年的《刀塔传奇》来支撑门面。同时《仙剑奇侠传》的卡牌手游虽然占据排行榜高位，却被指创新乏力消费粉丝情怀，这就更加凸显出卡牌游戏类型的落寞。用《天龙八部》里的术语来说，现在的卡牌手游就好比是中了生死符，深陷求生不得求死不能的苦楚，而这场危机就好比是一盘难解的珍珑棋局，该如何破解呢？

日本手游入华成败几何

虽然卡牌游戏颓势尽显，但在日本市场上，最为赚钱的两款王牌手游《智龙迷城》与《怪物弹珠》仍然是卡牌类型。不过这两者之间的竞争关系也呈现出“长江后浪推前浪”的趋势，根据移动应用广告平台Metaps的消息，2014年11月Mixi的《怪物弹珠》在AppStore和Google Play中排名第一位的天数超过了GungHo的《智龙迷城》，成为日本地区2014年11月最受欢迎的手游，由此也终结了《智龙迷城》在日本移动游戏市场长达两年时间的统治地位。正因为《怪物弹珠》与《智龙迷城》这两款卡牌游戏在日本市场上的神勇表现，正在为精品游戏匮乏而头疼的腾讯游戏大手笔地将这两款游戏引入国内市场——12月10日，GungHo召开新闻发布会，确认《智龙迷城》国服版将由腾讯代理，粉碎了数日前有关腾讯放弃代理的传言，次日，由腾讯游戏独家代理的《怪物弹珠》国服版正式公测。

最近随着腾讯代理《智龙迷城》尘









左上 《我家公主最可爱》是日系卡牌中较有代表性的作品
左下 腾讯将代理日本卡牌游戏《智龙迷城》
右上 卡牌手游正需要一个"虚竹"，破解"珍珑棋局"，解除"生死符"
右下 《怪物弹珠》登陆腾讯平台

埃落定以及腾讯引进的《怪物弹珠》国服版的上线，犹如给颓势尽显的国内卡牌游戏市场注入了一剂强心剂，但强强联合就一定会催化出美好的结果么？这不一定，因为中日玩家在文化习俗以及口味方面的差异，导致玩家的喜好与习惯差别很大，以往入华的日本手游大多也都表现不佳，如触控代理的《勇者前线》折戟沉沙，盛大代理的《百万亚瑟王》只火了不到3个月，其余日系卡牌如《锁链战记》《Love Live! 学园偶像祭》《万千回忆》《我家公主最可爱》等产品在国内市场上的表现只能说是不愠不火，类似这样的情况还包括韩国甚至欧美厂商的部分产品。

不论是《智龙迷城》还是《怪物弹珠》，虽然它们在日本市场上拥有可以傲视群雄的资本，但由于日本市场上的知名产品到了国内则基本属于全新产品，若要入华还得从零开始，以品质及推广手段打响名头。早在《怪物弹珠》国服上线之前，市场上已经出现过多款山寨产品，这些产品虽然收入尚可，但也没有很火爆的表现，换成腾讯独代的原版的《怪物弹珠》，即便是经历过大半年的本土化工作，也未必会有很大的胜算。

目前《怪物弹珠》登陆微信平台已有几天，虽然腾讯对其特别开放了可以给微信或QQ好友发送消息的功能，但从《怪物弹珠》的冲榜速度来看表现只是一般，目前只排在20多位。由此来看，《怪物弹珠》也许跟《糖果传奇》一样，产品都是好产品，但或许是画风、游戏内容或其他因素等不是很切合大多数国人的口味，以国内市场的收入而论，目前只能在腾讯系产品里排在不上不下的位置，更为可悲的是，这两个产品的玩家评分都不高，如《怪物弹珠》最低时只有3星评价，《糖果传奇》目前是3.5星评价，这说明腾讯系在运营海外的超S级产品方面还是难以获得玩家的一致好评。

对于《智龙迷城》来说，其山寨产品的数量要比《怪物弹珠》多得多，2014年初腾讯曾代理过在港台地区大火的《智龙迷城》的山寨产品《神魔之塔》，最终的表现也是大陆远不能与港台地区相比，现在AppStore上也早已销声匿迹。在这种情况下，《智龙迷城》国服版传出了在"保持游戏的基本消除玩法不会变"的前提下，"基本从零开始重新制作"的消息。这种做法也反映出卡牌游戏的成败并非完全由品质来决定，能否适合该地区玩家的习惯与胃口才是关键。

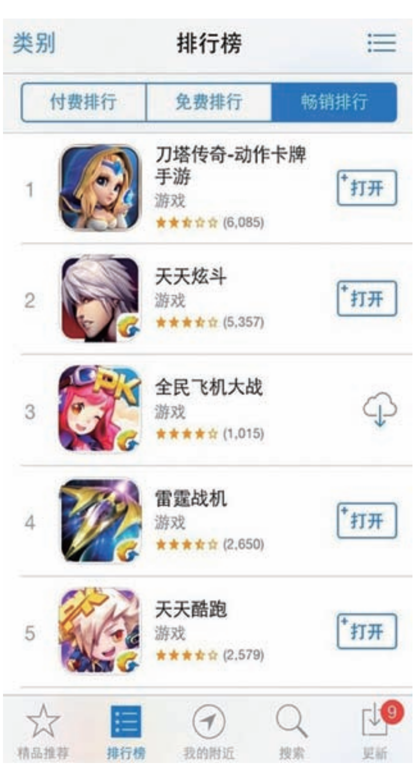
"由于日本知名游戏在国内基本属于新品，所以不论是《智龙迷城》还是《怪物弹珠》，想要入华还得从零开始。"

卡牌已OUT

2013年由于国内手游市场份额突飞猛进的增长，被称为手游爆发元年，同时也被叫做"卡牌游戏年"，原因是2013年占据绝对统治性地位的手游类型就是卡牌游戏，尤其是2013年初上线的《我叫MT》取得了令人意想不到的巨大







上《我叫MT》在2013年引领了卡牌手游的潮流
左《乱斗西游》的"混搭风"受到了许多人的欢迎
右《刀塔传奇》登顶AppStore畅销榜榜首

成功，后来甚至占据了大半年畅销榜榜首的位置。《我叫MT》的成功让众多手游研发团队眼红不已，市场上很快便出现了数百款（据说有500款以上）MT-Like的山寨产品。同时，另一款早已在2012年便已取得成功的《大掌门》也出现了上百款的山寨产品。

这时，市面上的卡牌游戏除了极少数山寨《智龙迷城》转珠类玩法，如《三国来了》《逆转三国》等外，大多采用的是类似《我叫MT》的卡片对撞的战斗表现形式，后来被称为卡牌1.0时代，当时仅有极少数稍微进行微创新的产品，比如《武侠Q传》将战斗时出场的卡牌换成立体化的人物，并采用页游里原版的九宫格战斗模式，后来与《暴走武侠》等3D卡牌手游被认为是卡牌2.0时代的代表作品。

不论是卡牌1.0还是卡牌2.0的产品，除了2D卡片与3D人物外，其实它们真正的区别并不明显，因为它们都采用纯自动战斗的模式。这种模式的最大弊端就是玩家无法左右战斗过程，缺乏参与感，而且游戏的战前策略性很弱，玩起来几乎不用"动脑"，让玩家难以感受到游戏的乐趣。但它们的研发成本普遍偏低，大多数都采取只想回本并赚一笔就走人的做法，因此只有《天天爱西游》《三国志加强版》《NBA梦之队》等少数产品依靠产品的友好度以及渠道与IP的作用获得市场的认可，而除了《全民英雄》依靠腾讯平台资源在上线的第一个月获得巨大成功外，全年并没有一款卡牌手游可以超越《我叫MT》。

进入2014年，在一月份终于出现了一款可以比肩《我叫MT》一样成功的MT-Like的产品，即《放开那三国》，其成功主要是依靠炫酷的技能特效，华丽的画风人设与为大众所熟悉喜爱的三国题材，而在玩法上几乎与《我叫MT》毫无区别。此后，另一款MT-Like的《迷你西游》在网易的IP（intellectual property，中文译为"知识产权"）与市场资源的力推下也取得了不错的收入，触控代理的模仿自《大掌门》的《秦时明月》也依靠动漫IP而获得一定程度的成功，中手游发行的卡牌游戏《超级英雄》也有过短暂的亮眼表现，当然这些产品的市场表现都远不及《我叫MT》与《放开那三国》。

"除了《全民英雄》依靠腾讯平台获得巨大成功外，2013年并没有一款手游可以超越《我叫MT》。"

就在市场上因为产品缺乏，导致随便一款山寨产品都可以大赚特赚的同时，一款产生了质变进化级别的革命性创新卡牌游戏产品，正慢慢地从山寨泛滥的手游市场上强势崛起，当时谁也无法想到它在日后的辉煌，它就是现在依旧大火的《刀塔传奇》。《刀塔传奇》自5月21日登顶AppStore，打破腾讯手游5个多月来的垄断地位，给只知道山寨的研发团队上了一课，提升了创新者的信心。而后腾讯开始以自研产品发力卡牌游戏市场，《全民水浒》《欢乐西游》《傲视西游》都曾有过令全行业瞩目的表现，同时在巴西世界杯期间也有一些足球题材的卡牌游戏吸引了一些球迷玩家，但它们的风头不仅全都被更为成功更为火爆的《刀塔传奇》所掩

盖，而且成绩也不能持久，相反《刀塔传奇》在Q3甚至将腾讯系游戏都压得喘不过气来。此后，《植物大战僵尸全明星》因为其知名产品的IP结合卡牌游戏的玩法，也曾在市场上掀起过一阵波澜，但其换汤不换药的卡牌玩法导致这一重量级IP的效应也只是昙花一现。直到由国民级单机正版授权改编的《仙剑奇侠传》官方手游在腾讯平台上线，半日便登上畅销榜榜首并持续地保持了22天。

就在《仙剑奇侠传》的卡牌手游取得辉煌战绩的同时，各大端游公司纷纷拿出自己的端游IP改编或端游级品质的MMORPG手游大力进军手游市场，如多益网络的《神武》、完美世界的《不败战神》《暗黑黎明》《笑傲江湖》，巨人网络的《征途》口袋版等MMORPG陆续发布。此外，像《全民奇迹》这样非端游大厂出品的手游也表现不俗，而且网易也即将加入MMORPG手游的战局，相继曝光了《梦幻西游》《天下HD》《西游-神魔诀》等产品信息。与此同时，MOBA手游《乱斗西游》、格斗手游《三国之刃》《游龙英雄》等也取得了极大成功。一时间，近十款端游级别且大多拥有强势IP的重度手游在近期集中上线，均表现出MMORPG与MOBA正在以不可阻挡之势迅速崛起，如《天龙八部3D》《征途》与《全民奇迹》都宣称首日获得了超高流水，《乱斗西游》排名在一定时期内占据高位，《全民奇迹》近日还登顶畅销榜榜首。

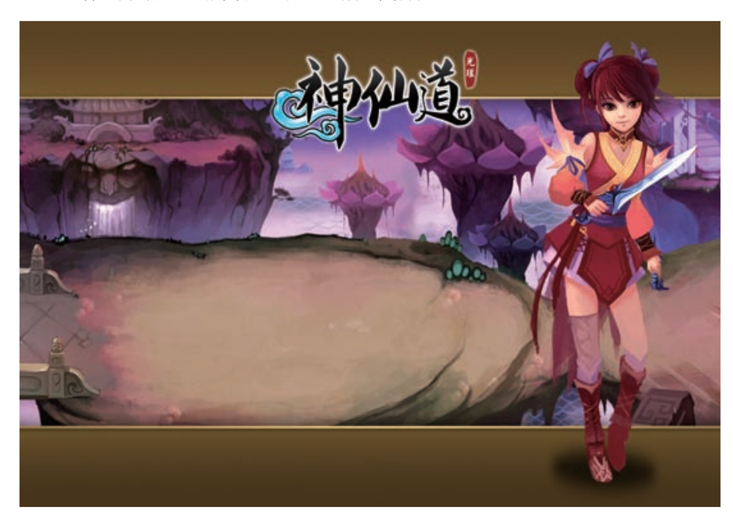
“那些团队在抄袭的同时，还频频惹出侵权风波，金庸武侠和超人气日漫都是受害者。”

反观卡牌手游，在这段时期内成绩不错的新产品只有主打怀旧动漫IP的《灌篮高手》与《圣斗士星矢》，以及模仿《刀塔传奇》玩法的《女神联盟》等少数几款。而2014年腾讯代理的首款卡牌游戏《全民英雄》近期被从微信游戏中心除名，其排名掉至700名开外，月流水已从最高1.3亿左右下降至不足千万。2013年年底，在业内提出今年将是重度游戏年之后，就已有媒体超前地喊出〝卡牌已OUT〞的声音。时隔1年后，卡牌游戏虽然在数量上还占据一定优势，但已经是处于盛世之下危机四伏的不利状态，而其他类型的重度游戏则迎来了全新的曙光。

卡牌手游创新危机

在回答这个问题之前，我们先来认识一下，为什么卡牌手游会火？我们都知道，第一个火爆手游市场并持续霸榜的卡牌游戏是《我叫MT》，移植手游平台且至今表现最为成功的RPG页游移植之作是《仙仙道》。这两款游戏都曾是手游里的佼佼者，虽然类型不同，但除去卡牌游戏特有的抽卡外，在战斗系统以及养成系统方面相似度极高。两者都采用了自动战斗的模式，其中《我叫MT》的六宫格战斗模式可以看作是《神仙道》九宫格战斗模式的简化版，而在养成系统方面如果将《神仙道》的伙伴以卡牌化形式表现的话，两者高度相似，同样地，另一卡牌手游款代表作《大掌门》里可以看出很多借鉴自页游的痕迹。

无论是《我叫MT》还是《大掌门》，它们的游戏性其实远不及《神仙道》，但在手游平台上的表现却要比《神仙道》要好，原因就是卡牌手游诞生于移动游戏平台，游戏界面与操作模式是纯粹地为手游而设计的，而《神仙道》手游的UI与操作等方面都是基于PC端浏览器上的页游而改进的。两者的游戏体验差异是很明显的，如卡牌手游可以实现单手操作，在公交与地铁等场合里可以做到一手抓横杆一手玩游戏，而《神仙道》就不太可能做得到，这就是基于移动平台原生的卡牌类型手游代表作在市场表现方面强于移植的页游顶级产品的原因。

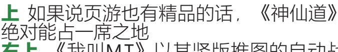












上 如果说页游也有精品的话，《神仙道》绝对能占一席之地
右上 《我叫MT》以其竖版推图的自动战斗模式结合英雄养成玩法大获成功，但也让市场上出现数百个山寨产品
右下 《仙剑奇侠传》官方手游虽然通过消费粉丝情怀大获成功，但其玩法依旧是换汤不换药

如今卡牌游戏之所以会面临严重的危机，归根结底就是因为缺乏创新，自从《我叫MT》大火了之后，无数中小型研发团队便开始了其山寨之路，当然这也是在当时的市场环境之下为了活下去大多数人不得不这样做的选择，那些团队在抄袭的同时还频频惹出了各种侵权风波，金庸的武侠小说与各式超人气日漫都是受害大户，随着畅游与完美联合发起的维权行动的开展，各家获得正版IP授权的厂商开始打击盗版。

即使是拿到正版IP的大厂商，由于缺乏创新机制也一样做不出真正具有创新性，可以引领市场潮流的卡牌游戏，而只能依靠IP获取用户，再以其山寨而来的无脑战斗玩法尽量榨取IP忠实用户的价值，最典型的莫过于由触控代理、骏梦游戏开发的《秦时明月》是《大掌门》的山寨品，而后畅游斥巨资拿下《秦时明月》的IP后，再度推出的《秦时明月2》则是《暴走武侠》的山寨品，两代《秦时明月》的最大区别也就在于卡牌1.0时代的2D卡片与卡牌2.0时代的3D人物而已。近期腾讯的《仙剑奇侠传》依旧采取同样的做法，而最近百度移动游戏代理的《灌篮高手》与完美世界推出的《圣斗士星矢》也是如此，在玩法上几乎都没有创新，都是在依靠重磅IP来消费粉丝情怀而已，但这种现象只是卡牌2.0时代被彻底终结之前的疯狂延续罢了。

总体而言，自动战斗的玩法落伍陈旧，过度依赖于IP光环以及换皮与山寨泛滥，这些因素都构成了卡牌游戏的死穴，玩家在看到上百次这种同样陈旧玩法的卡牌游戏之后，任谁都会大倒胃口，再深厚的情怀都会消磨殆尽，长此以往便会对卡牌手游失去兴趣。与此同时，新一代的创新型动作卡牌游戏研发的高门槛，以及MMORPG与MOBA等类型的重度手游正在强势崛起，两相对比之下，进一步放大了卡牌游戏所面临的同质化危机。

手动微操 & 多线养成

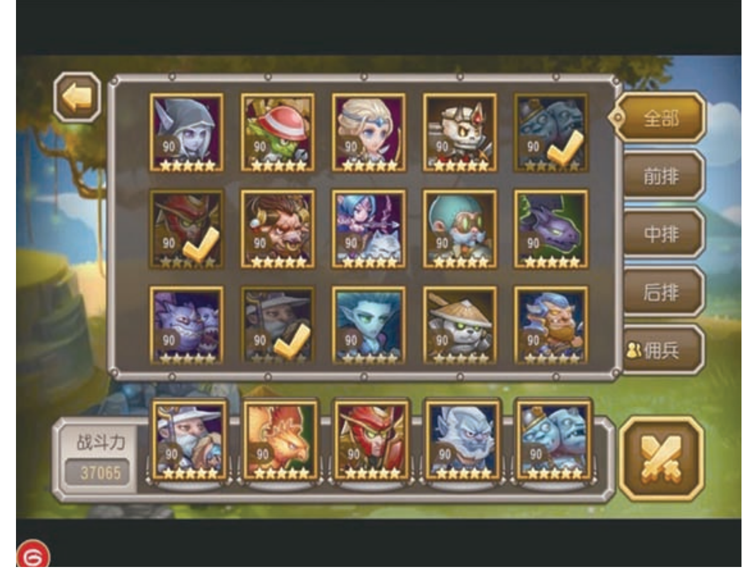
早前，业内曾有这样的一句流行语，叫“抄《刀塔传奇》者死，抄《我叫MT》者生。”不过这句话里的“抄《我叫MT》者生”只适用于半年之前，当时由于端游巨头在手游业务上转型缓慢，加之MMORPG的研发时间长且成本高，市面上还缺乏真正重度的MMORPG产品，因此才造成了卡牌游戏当道的繁荣假象，事实上很多玩家早已被这种无聊的MT-Like与“大掌门Like”的卡牌游戏洗过很多遍，早已提不起兴趣了。现在前两代（卡牌1.0与卡牌2.0）的卡牌游戏在众多重度MMORPG的围攻之下，连《我叫MT》都过气了，甚至它们的祖师《智龙迷城》尚且感受到了危机，更何况是这些跟风模仿的徒子徒孙呢？

事实上，《刀塔传奇》的成功在于其玩法的颠覆性创新，除了已经被业界说烂了的把动作游戏和传统卡牌游戏较好地融合在一起的手动操作战斗模式外，另一个极为重要的创新是游戏里英雄的多线并行的成长方式，让所有的英雄都有其用武之地。在《刀塔传奇》之前的卡牌游戏里，玩家获得的英雄都会根据品质分成1星到5星，而且不能成长。1星的英雄没有培养价值，5星的英雄一定比1星强很多，因此1星的英雄只能充当5星英雄的口粮（吞卡），以便培养最强力的5星英雄。

这样的做法就是导致玩家在游戏中只需要拥有几张强力的5星卡牌即可，而且这些5星卡牌基本上都会以情缘或者羁绊等系统组成一个固定的有特殊属性加成的战斗阵容，玩家只需要不断地以抽卡+吞卡来培养英雄即可。但在《刀塔传奇》中，所有英雄都能成长到5星，而且各具特色，每个英雄都有适合自己的搭配玩法，这样玩家在收集英雄时会更有趣，而且根据英雄的角色定位不同而产生的职业相克属性，让战斗前的阵容搭配极富策略性，并会随着上场对阵英雄的不同而出现不同的过程与结果，而不再是简单地由战斗力决定一切的数值碾压过程。

因此，抄袭《刀塔传奇》的最大难

“事实上，《刀塔传奇》成功的另一个创新是游戏英雄的多线并行成长方式。”





左 《刀塔传奇》里英雄的多线并行培养成长方式让所有英雄都有其用武之地
右 《怪物弹珠》支持四人联机的玩法



“《怪物弹珠》采取了更加动态的形式：支持最多四名玩家通过蓝牙或wifi联机游戏，这在手游史上是前所未有的。”

左 《怪物弹珠》支持四人联机的玩法，

点是门槛极高。据媒体报道，在2014年7月底的CHINAJOY期间，某游戏媒体记者在一次聚会中见到了《刀塔传奇》研发团队莉莉丝的CEO王信文，在谈及某款山寨《刀塔传奇》的产品时，其回答是“我知道这个事情”，王信文对其态度仅仅是微微一笑，理由是“已经见过了近四十款山寨版《刀塔传奇》，没有哪一款可以抄到精髓。”后来王信文在回答媒体如何看待这些模仿产品时，答道：“我看过一些模仿产品，大部分在战斗细节上做得有些欠缺。比如技能打断、施法前摇、真实物理弹道，包括英雄战斗时候的表情变化，这些核心要素都没有，但我相信随着时间的推移，应该会有更高质量的产品出现。”

虽然在2014年上半年国内市场上便已出现《刀塔传奇》的山寨产品，但大多数都已没有后续消息，不过之前传来《刀塔传奇》的各种山寨版产品在海外收入榜表现强劲的消息，这种现象也许会导致未来随着《刀塔传奇》在国际市场的推广而展开正面PK。最近在国内市场上作为成功山寨产品的《女神联盟》其实只抄到《刀塔传奇》大约一半的精髓，便足以杀入畅销榜TOP10并保持在TOP20内。与《女神联盟》同期上线的《刀塔帝国》也是一款在目前市场上表现不错的模仿《刀塔传奇》的产品，不过确切来说它是《小小帝国》的研发团队做成的A+B(《刀塔传奇》+《小小帝国》)玩法的产品。

除了这两款产品外，我们都知道腾讯大张旗鼓代理的《我叫MT2》也是一个山寨版的《刀塔传奇》，这也是乐动卓越在后续产品表现乏力后，中途推翻原定的《我叫MT2》核心玩法而重新改为完全照搬《刀塔传奇》的玩法。要说两者最大的不同，就在于《我叫MT2》是一款3D游戏，至于其表现如何还有待观察，不过既然抱上了腾讯的大腿也不难取得不错的成绩。就像《仙剑奇侠传》一样，尽管游戏被指责为玩法陈旧与消费粉丝情怀，但却连续占据了22天畅销榜的榜首位置。

卡牌游戏社交化

在卡牌手游的发源地日本，卡牌游戏历经数年发展，已成为一个成熟的游戏类型，而且也一直保持着进化的步伐。《智龙迷城》之所以成为一个神话，就在于其采用了三消+卡牌的核心玩法，充分结合了卡牌游戏的养成特色和三消玩法的操作性。但毕竟《智龙迷城》是问世快三年的产品，很多设计理念已经跟不上产业的发展。近期，《怪物弹珠》之所以能够异军突起，战胜了不可一世的《智龙迷城》而登上了日本区苹果商店畅销榜首位。这其中，社交元素的进化功不可没。

在《智龙迷城》中，好友只是以固定卡牌的形式给玩家提供加成，并不会直接参与到游戏进程中去。《怪物弹珠》则采取了更加动态的形式，最多支持四名玩家通过Wifi或蓝牙等方式联机协力杀怪或竞技对战。也就是说，游戏中的四名队员可以由四名玩家分别操纵，这在手游史上还是前所未有的。这种联机操作的方式，也被《刀塔传奇》所吸收，不过由于《刀塔传奇》的竞技性更强，所以在联机方面目前只支持基于蓝牙方式的2人竞技对战。但正如街机、掌机与主机上诸多游戏在2人或多人联机协作或竞技时带来的乐趣翻倍一样，手游的联机合作或对战也将会令游戏的魅力倍增。

目前来看，虽然《刀塔传奇》引领的手动操控性与英雄培养的成长方式，正是当今中国市场上卡牌游戏发展的主流方向，只是这种玩法并未真正地定型，具体如何发展还需要未来更多厂商进行探索。至于下一波的卡牌游戏潮流，类似于《怪物弹珠》这样的强社交元素将很有可能会发展成为引爆国内卡牌手游市场的催化剂。作为社交化手游的佼佼者，《怪物弹珠》由腾讯代理并在国内正式公测，多人联机卡牌手游的强社交元素再结合腾讯平台强大的社交基因后的成绩表现，将在一定程度上决定卡牌手游未来潮流的发展方向。P

完美竟是国内最大暴白?

■浙江 木然



这个周末我花了一下午时间去玩《暗黑黎明》，直到我角色的疲劳值一点不剩。这么说好像有点广告的意思，不过近一年来，这好像是第一次我对一款手游欲罢不能。很显然，《暗黑黎明》这个目标用户抓对了，我正是其中之一。接下来我可能会花更多时间和金钱在上面，而它也时刻提醒着我：作为一个被《暗黑破坏神3》PC版坑了的付费测试员，为完美的山寨行为买单，就是对暴雪最好的报复。

《暗黑黎明》和《暗黑破坏神3》到底有多像？让我们从头说起。游戏载入界面那张脸是不是有点眼熟？它就是开场动画里被切死的大波妹变的，迪亚波罗的亲兄弟，“大波罗”。还有游戏中的新手村，也是新崔斯特姆的改建工程。至于巡游者跟猎魔人撞脸兼撞衫这种事我们还是不要点出来了，你我心知就好。

抄人设、抄地图，这是三流厂商的伎俩，完美好歹也是个大公司了，肯定要高明一些。从目前完美发布的手游来看，这是一家用端游标准去做手游的开发商，自《完美世界》积累下来的美工和引擎资源给完美手游带来了先天优势，因此《暗黑黎明》拥有目前市场上数一数二的画面，在最高画质下几乎已经达到了端游水平，和同期上市的《征途口袋版》相比可谓一个天一个地；当然和其他3D动作手游如《太极熊猫》刚正面也是半点不虚，不过这也带来了产热与耗电过大，配置要求较高的问题，而且它的UI在4.8寸的屏幕上显得非常拥挤和狭小，虚拟摇杆也经常划出屏幕外，也许只有在5.5寸以上手机或平板上使用才能获取最佳游戏体验。

操作性几乎是目前所有动作手游的瓶颈，其表现在于，玩家无法用技巧性操作弥补数值上的差异，简而言之，只有“我打你疼不疼”或“你打我疼不疼”的问题，和“我怎么打你”没有多大的关系。在我目前玩过的动作手游中，只有两款在操作性上做出了一点样子，其一是《天天来战》，另一个就是《暗黑黎明》。两者都融入了一些动作游戏的判定要素，如前摇、后摇，硬直，紧急闪避等，给战斗提供了更多选择和可能。游戏同时也提供了自动战斗功能，不过托

暗黑黎明 Dawn After Dark **开发** 乐道互动 **发行** 乐道互动
发售日期 2014 **平台** IOS/Android **售价** 免费









左上图 新崔斯特姆你怎么改名叫黎明镇了?
右上图 自动战斗只能用来清小兵，用它打BOSS分分钟被教做人
左下图 这画面往PC上一放谁认得出来是个手游?
右下图 经测试1W8战力弓手打推荐战力2W8的副本可行

管后角色只会一味输出而不走位，靠它刷刷低级图没问题，至于同级副本嘛，硬吃几个范围技能你就知道做人了。

从战士和弓手的技能来看，《暗黑黎明》采取的是一种强调动作性的设计：普攻+两个常规输出技能+连续技+位移。在有条件输出的情况下连续技的伤害最高，但使用者必须站立不动，任人宰割;而位移的设计不仅是“秀操作”必备，也让战斗的观赏性提高了不只一个档次。如果你玩的是弓手，还可以通过走A来风筝一些正面刚不过的敌人，这种情况在“暗黑3”里也很常见，不过作为RPG，终究不可能无视数据。

为避免玩家通过各种手段过度消费游戏内容，开发者总是需要设置一些门槛来阻碍他们的步伐。最常见的就是主线做到一半发现等级或战斗力跟不上了，然后只好课金与刷刷刷。作为一款商业手游《暗黑黎明》也没法免俗，而它的模仿对象“暗黑3”以前也出现过类似情况：炼狱难度遭到削弱之前的“地狱三大魔王”小蜜蜂、舔爷、惧魔被无数玩家吐槽。“暗黑3”变成一款像魂斗罗一样一碰就死的游戏，只因相对于当时玩家装备水平而言，怪物那逆天的伤害与词缀实在太不合理。

《暗黑黎明》也算学聪明了，加入动作要素后与推荐战力相差近万的副本也能靠技巧一点点磨过去；旧装备的精炼等级、星级与镶嵌宝石允许被零成本继承到新的装备上，使玩家有了一个较为平缓的成长曲线；而在主线以外还有大量的支线和日常可做，也在一定程度上杜绝了课金“经验场”或“装备场”的存在。一路玩到46级，至少我的反馈是比较舒服和公平，没有那种被课金玩家睥睨的“第二公民”的感受。

完美在自断财路吗？也未必，从公测时充值返京东卡的活动来看它做的营销也不少，只不过相对《征途口袋版》那种大张旗鼓刷流水的举措，《暗黑黎明》更像是放长线钓大鱼——众所周知，世界上许多成功的手游，都是那种不课也能玩，课金玩更爽的。

此外，我注意到游戏里所有副本名和Boss名都是带英文翻译的，结合完美是一家有着许多海外业务的公司，不难推算《暗黑黎明》将来可能会推出海外版；只不过到时作为“李逵”的暴雪会如何应对这个“李鬼”就不在我的预计之内了，也许会打官司吧，我猜。不过话又说回来了，当许多暴白都因为“暗黑3”对暴雪由粉转黑的时候，只有完美依然膜拜着这款游戏，把它的理念移植到手机上发扬光大，连我这个PC版付费测试员都被其感动了，这才是真爱，这才叫暴白啊。P

不是所有续作都能再创辉煌

■北京 一丝blue



2014年12月17日，由腾讯代理的《我叫MT2》在苹果商店正式上线并在当天轻松取得双榜榜首的位置（付费榜和畅销榜），这样的成绩在大多数人的意料之中，再一次证明了中国玩家数量众多腾讯覆盖人群广泛，但游戏只有三星的评价从另一个侧面反映，不是所有的“2”都能继承初代的辉煌，《我叫MT2》成功与否，上榜只是开始。

续作，那是单机时代的产物

从网络时代开始，不少游戏就出现“富不过3代”的情况。尤其是网游，依靠初代“爸爸”取得成功的网游非常少见。你说DOTA2？如果不是暴雪与V社打了一场官司，人家恨不得直接叫自己“正宗唯一独家DOTA没有2”呢。如果说单机是讲一个故事，那么网游就是创造一个世界。推出2代续作就意味着要把一个世界里的住民迁徙到另一个世界里去，与其花费巨额的迁徙成本，不如把新世界的内容做到旧世界里去，哪怕是游戏引擎也可以在同一个世界中更换（比如《坦克世界》就换过引擎）。

优秀的单机作品需要推出续作有其时代背景，在没有网络的时代，游戏的内容更新是一件非常麻烦的事情。在上世纪80年代，某些游戏甚至会因为几个小Bug无法及时更新而导致一款游戏的发行失败。然而到了网络时代，游戏的更新变得非常方便，一个DLC的容量有时候甚至可以看作是一款新作。网络让单机游戏都拥有了自由的扩展接口，更何况是创造自由世界的网游。如今大多数网游也形成了章节形式发布游戏内容的习惯，从拥有众多资料片的《魔兽世界》到通吃市场所有主流玩法变成“射击游戏25合1”的腾讯王牌CF都是如此……哪怕最近进行了重大更新，CF也只是打出2.0的版本号，而不是CF2代。

基于网络时代的特性，游戏的许多外部形式的改进，比如增加新人物、改善画面、增加新的地图等等都可以通过升级或补丁的方式达成，而并不需要用

我叫MT2 开发乐动卓越游戏 **发行** 腾讯
发售日 2014.10.16 **平台** IOS/Android **售价** 免费

全球奇迹!《我叫MT2》上线34小时独霸苹果六榜第一

2014-12-18 17:13 作者：未知 来源：互联网 新手卡 | 游戏下载 点评(0)

一款手游产品最多能上苹果App Store几个榜首?

一款手游产品最快能在App Store各个榜单登顶?

全新3D手游《我叫MT2》以其奇迹般的速度给出了答案!







左上图 《我叫MT2》上线34小时苹果六榜第一
右上图 《愤怒的小鸟》的众多版本已经模糊了“续作”和“资料片”的概念
左下图 如今的CF除了射击已经再也说不出其它任何“特色”
右下图 哀木涕的大头像让人一眼就能辨认出来

一款“2代”续作去承载。所以对于同一家开发商，尤其是对同一个工作室来说，它不得不思考推出一款“2代”作品的意义所在。

游戏富2代，创意穷2代

说回《我叫MT2》，作为乐动卓越亲手开发的续作，大鼻子哀木涕的图标让人一眼就能够辨认出来，首发当天腾讯还放了一个巨大的MT气球用来刷一刷社会新闻的头条。作为2代作品，继承IP自然是非常重要的考量，但这种考量站不住脚。说到活用IP，看《愤怒的小鸟》开发商是如何操作的：几只怒鸟们走过春夏秋冬，打过雪仗，戴过假发，来过中国，去过太空，参加过星球大战……《愤怒的小鸟》推出过无数的版本，但因为核心玩法相同，所以至今也没有哪部作品打上“2代”的标签，都是以类似资料片的形式放出新作。

活用IP的案例还有暴雪。《魔兽世界》不大可能通过推出续作的方式延续价值，但“魔兽”IP却可以通过其他类型的游戏得到延续，比如在《风暴英雄》中，在《炉石传说》中，甚至在本文我们讨论的《我叫MT》中，这才是延续IP的正确方式。而推出续作，更大程度上是游戏的核心玩法要发生变化。那么《我叫MT2》核心玩法是否变化了呢?

答案是肯定的，2代改变的不仅是引擎画面，在游戏玩法上也与初代完全不同。从苹果商店的评论中不难看出，2代的核心玩法显然是翻版的《刀塔传奇》。如果没有《刀塔传奇》在半年多时间里达到现象级的成功表现，《我叫MT2》可能就只是1代的引擎升级版巨型资料片也说不定。

然而，作为国产游戏开发商的第一梯队，本应站在创意最前线的乐动卓越，推出一款2代作品却是抱自己的大腿。在手游领域想要保持优势地位的确不容易，但那些有心气的开发商，却有意无意地让自己的新作回避此前的成功。比如因《智龙迷城》而扬名的日本开发商GungHo此后推出的新作绝不再碰“转珠”玩法，试图以此重新证明自己，虽然最终都没能取得《智龙迷城》那么大的成功，但这反映的是开发者的态度。而Supercell推出《海岛奇兵》反映的则是对自己核心玩法的钻研与创新。结果乐动卓越推出的2代，沿用了1代的IP，山寨了别人的玩法，等于是既想抱自己成功前作的大腿，又否定了自己成功前作的玩法，在这样的产品策略背后，反映的恰恰是开发商的焦虑，而这种焦虑的罪魁祸首，或许就是中国太过强势的渠道商。很显然的，仅仅是《傻馒爱消除》这个级别的游戏是不可能拿去与腾讯谈合作的。

我们对近几年许多日美大厂商的普遍描述就是“炒冷饭”“不思进取”“钻到钱眼里去了”……缺乏创意已经成了不少大公司的通病，结果只能依靠强势的渠道广告，通过自家知名IP推出续作或衍生作品支撑门面，毕竟大公司家大业大有几千员工需要养活也无可厚非。但是，作为站在游戏开发第一线的游戏创意团队，为什么提前患上大公司病?手游产业的爆发式发展的确成就了许多团队，但过早到来的高峰体验是否让更多的人迷失了方向?我们缺少的也许并不是才气与想法，而是身为制作人的某种傲气吧。P

小米离“剑网3”手游版还有多远?

■北京 猴山领袖



2014年12月28日雷军在微博上透露，小米“一月将发布一款重量级旗舰产品”。根据网上流传的消息，应是小米5无误。消息传开后，有说法称米5是一款“各方面配置都达到变态水准的机型”，也就是说，米5将在配置上超越当前的主流旗舰机型。米5也将是全球首款搭载高通骁龙810的量产机型，这是高通目前最强悍的64位旗舰级处理器，据称研发耗时两年多，目前三星和HTC均已宣布会在明年发布的旗舰机上使用该处理器。

小米这次以有史以来最快的速度推动旗舰机型的更新换代，显然是受到了来自终端市场的压力，但更使人好奇的是，在蓬勃发展的手游市场，同为“小米系”企业的金山为何迟迟不出招。当搜狐畅游和巨人网络等传统端游公司纷纷转型手游，将自家大作搬上移动平台时，小米却一直屏声静气，捏着一张王牌不打，眼看着别人把钱赚走。莫非雷军只满足于卖手机赚钱，对手游这个金矿毫无兴趣?

事实并非如此，《全民奇迹》告诉我们，雷军的手其实早就伸进游戏圈了。这款游戏的出品方是天马时空网络技术有限公司，而小米是它的股东。2014年1月小米互娱投资天马时空的时候它还是个只有14名员工的小公司，却敢花“异常昂贵的价格”从韩国网禅那里购买MU的授权。不过结果上看这笔钱花得挺值：根据代理方恺英网络公布的数据，《全民奇迹》13小时充值即突破2600万，已开新服168组，全平台新增69万用户，其中小米游戏中心带量20万，小米平台的活跃度也是最高的。这个大新闻最引人瞩目的注脚就是雷军发的那条说说广告，甚至还引来了马化腾的回复。把这两件事联系起来，怎么看都觉得小米对手游市场的布局早已开始，而且第一笔买卖就赚得盆

全民奇迹 **开发** 北京天马时空&上海恺英网络 **发行** 恺英网络
发售日 2014.12.10 **平台** IOS/Android **售价** 免费





雷军

今天 MU全民奇迹 公测，我花了几个小时够终于登录 奇迹9区。这款游戏还是十多年前在PC上玩过，上手简单，画面绚丽，玩起来酣畅淋漓，当年玩了好几个月。今天一进游戏，觉得特别亲切，当年一起玩过MU的兄弟们请留言！







左上图 从米4到米5，只经历了短短半年
右上图 雷军亲自打广告，《全民奇迹》来头不小
左下图 《全民奇迹》或许是小米进军手游的第一步？
右下图 小米平板实拍图

满钵满。

此外，《全民奇迹》对小米还有一个意义，那就是完善了小米平板的生态。小米平板做到1299（早前1499）这个价位，其配置足以满足当前用户看电影、读小说和玩游戏的三大主流需求，其中针对最后一项，小米平板搭载的英伟达Tegra K1处理器有着近PC级的GPU；而《全民奇迹》则是第一款充分利用了小米平板性能的游戏——至于第二款是什么，会不会是“剑网3”手游版，且待进一步分析。

像“剑网3”这样的大型MMORPG登陆手机平台有三个必须解决的问题：发热（预载）、操作以及玩法。据笔者测试，小米平板在运行像《暗黑黎明》这种同屏多边形数量较多的游戏，在贴图质量为“精致”时，发热量和掉帧情况都在接受范围内，说明其配置足以胜任大型3D手游，而搭载骁龙810的米5想必也不会差到哪儿去。操作方面，在5.5英寸以上大屏手机逐渐成为主流的当下，触控区域的分配也不再像小屏手机那样紧张，对减少误操作、优化UI都有一定帮助。至于玩法，照搬端游固然不切实际，但西山居这么多年的开发经验在那儿摆着，参考《卧虎藏龙》出个缩水版问题应该不大。

从12亿入股美的到投资手游初创公司，小米下半年的动作一直围绕着“生态”展开，纵然是毫无消息的“剑网3”手游版也将被纳入其生态链的一环，问题是，我们离它究竟有多远？让我们来看看小米为此作了哪些准备吧——小米平板和手机提供硬件平台，小米应用商店提供分发渠道，金山云计算提供服务器和数据支持，甚至连小米电视/盒子、小米视频等内容中心也将在新浪前主编陈彤的统筹下成为广告门户。这个生态链越趋于完善，我们离“剑网3”手游版就越近，但要我给出一个确切的时机，我只能点根烟，吸一口，吐出来，然后告诉你：

别急，小米在下一盘很大的棋。P

萌娃乱入，微创新后的《天下HD》

■江苏小小



继《乱斗西游》的“混搭风”之后，网易又快速推出新手游——《天下HD》，这款由网易端游《天下》换皮而成的手游经过一系列推广和营销之后，终于也在前一段时间冲入了免费App排行榜的前十位。

也许是因为老祖宗《传奇》的原因，曾经一系列的国产端游全是同样的命名方式，比如《天下》《征途》。一来是实在扯不上“三国”“西游”等题材，只好用一个假大空、貌似恢宏壮丽的单词代替；二来此类游戏的玩法大同小异，接触过类似游戏的玩家完全可以轻车熟路的上手。所以即使没有玩过《天下》系列端游，依旧可以将游戏玩法猜的差不多。

游戏整体玩法和大多数手机网游，不，应该说《乱斗西游》大差不离，唯一不同的是去除了“乱斗”里那套“半MOBA”系统，老老实实回归到“刷图、打怪、穿装备”的老路上。唯一可以算得上是游戏亮点的地方在于大头娃娃式的萌系画风，人物、NPC、怪物、队友全是可爱的小屁孩脸，不免让人联想到端游《龙之谷》。如果除去《天下HD》本身的世界观的话，手游《天下》基本就是一个手机版的《龙之谷》。当然，这样的设定也有坏处，比如过场动画里描述了一场世纪大战，而出现在屏幕上的则是一群拿着玩具武器的萌娃。

游戏的操作上与近期大热的“左手移动、右手技能”的设计，而是采用了“难死左撇子”的纯右手设计，通过点击屏幕进行移动，而技能栏又在最右列，玩一段时间之后“左轻右重”的感觉十分明显，即使右手忙不过来了，左手也只能充当支架而已。

游戏在社交上做的也相对较差，简单地说，你在路上看到一位土豪，你甚至都不能点开他的装备看看，他对你来说只是屏幕上的影像而已。你所需要做的，是点开游戏里“社交”的菜单，然后找个十分钟，加上好友，之后才能进行聊天等一系列社交。由于游戏是刷图机制，所以即使不显示你身边的玩家，也丝毫不影响正常游戏……

游戏之中并没有“自动战斗”的“系统”，或者说是自带“自动战斗”，只是需要手动释放技能。同时，游戏教程里着重强调的双击屏幕翻滚的动作被同样没cd无消耗的冲刺技能完美覆盖（滑动屏幕释放），不仅比翻滚的距离更长，还可以对敌人造成硬直。

不过，在游戏收费上《天下》倒是做的中规中矩，很符合当今“端游类手游”的风格，在此就不多说了。总的看来，这款手游最容易吸引这两类玩家：一是喜欢萌系风格的玩家，二是“你看我都冲了一百了，不玩不合适吧”。P

天下HD The World HD **开发** 网易游戏 **发行** 网易游戏
发售日 2014.7 **平台** IOS/Android **售价** 免费

智乐抛弃了核心玩家

■浙江 猴山菊花



如今智乐（GameLoft）旗下的大部分作品都采用了“廉价游戏，内购盈利”的模式，有些游戏甚至不需要付费，比如最近发布的《兄弟连：战争之子》，无论是安卓还是iOS用户都可以从商店免费下载到这款游戏。当然了，开始玩才发现，智乐良心大大地坏，任何阻碍我们三个小时内打通这款游戏的要素都在为内购铺路，通往爆机的路上不仅满是血迹，还有一股难闻的铜臭味。

从画面上看，本作比起前几年手机上的“兄弟连”有了长足的进步，人物、枪械模型、道具、场景、声光效果都十分出色，即使在高分辨率下也没有出现明显的马赛克。画面色调整体偏暖，在硝烟弥漫的战场上也感受不到那种凝重肃杀的气氛，可能是引擎的原因，也有可能跟游戏背景（临近二战结束）有关。

“兄弟连”的剧情一向是吸引玩家的一项要素，不过很遗憾，过于明亮的画面加上单关卡长度的缩减，不足以支持“战争之子”讲一个波澜壮阔的史诗故事。玩家们在游戏中干的最多的是单枪匹马、深入敌后，两个人（加上战友）直捣黄龙，以一敌百的感觉很不错，但这游戏毕竟是“兄弟连”而不是“二战无双”，战友之间兄弟般的情谊，以及个人在战争背景下对历史的推动才是“兄弟连”最能触动玩家的地方。

然而智乐放弃了那些核心玩家，把“战争之子”做成了一个快节奏、即玩即放的游戏，疲劳值系统不能说很坑（至少不像“愤怒的小鸟赛车”那样一等就是一天），但很影响游戏节奏，再加上各种关卡强制要求武器战斗力（对就像是国产手游），你不得不花时间和金钱去满足那些本来可以用技术来满足的条件——天哪，我们讨论的可是一款TPS！我宁可花几十元一次性买断这个游戏，然后坐下来花几个小时打通它，也不要在智乐的内购陷阱里一而再再而三地消耗我的时间、金钱和耐心，这和玩那些一般手游有什么区别？ P

兄弟连：战争之子 Brothers in Arms 3: Sons of War **开发** Gameloft **发行** Gameloft
发售日 2014.12.17 **平台** IOS/Android/WP8/8.1 **售价** 免费

橘生淮北则为枳
运营下的蛋，味道大不同



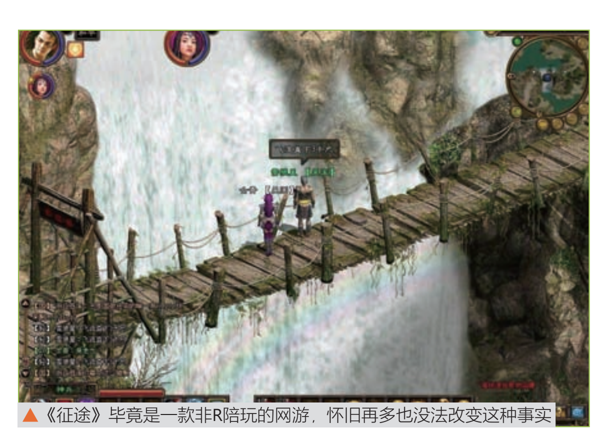
■内蒙古 葬月飘零

网游的质量一直以来就并不仅仅关乎一方，其中最重要的两个大头，制作商与运营商的工作对一款网游质量的影响巨大——前者直接关乎游戏本身质量，而后者则直接影响到游戏运营质量。如今全球化大趋所势，一款游戏在世界上不同的国家地区有着不同的代理运营商，虽然游戏内容质量完全一样，但游戏的运营质量却千差万别。

博弈由来已久，玩家品尝着不同运营下的蛋，这蛋的味道也是千奇百怪。更让我们感到困惑的是，究竟是什么样的原因造就了各种不同味道的蛋？

先从端游页游说起

如今是手游蓬勃发展的时代，与传统高投入、长制作周期的端游截然不同，短平快的手游与页游在运营方面类似，也是渠道为王，渠道不同运营策略也不同，这也直接成就了不同运营的不同版本，让原本一个游戏变成了多个版本。不同运营下游戏质量各不相同的现象由来已久，在端游时代里“成也运营败也运营”的例子数不胜数。早年间的《传奇》在韩国表现平平，然而被陈天桥代理到国内，在本土化运营手腕下成为影响了几代玩家的经典网游。时代经典之作《魔力宝贝》也有过一段因为运营商对待外挂不同态度而让游戏活力跌



▲《征途》毕竟是一款非R陪玩的网游，怀旧再多也没法改变这种事实



▲LOL英雄价格比外服贵，运营商暗中对英雄价格进行调整惹恼了不少玩家



▲《斗战神》公测伊始，各种礼包就饥渴难耐地上线了


▲无尽的副本和无尽的强化是《斗战神》如今的状态

宕起伏的特殊时期，挣扎许久之后最终还是毁于运营与外挂之争。《征途》在制作阶段就已经确立了“大R花钱爽非R陪着玩”的游戏生态，但因其各种版本诸如“绿色版”“怀旧版”的运营主题不同，运营策略也不同。尤其是在细节上，不同版本之间玩家的感受也会有差别，游戏的环境和氛围也不一样。如今大红大紫的《英雄联盟》也有大量玩家因国服课金力度远大于外服而放弃国服向外服投怀送抱，国内玩家们对国服英雄皮肤的贩卖价格与欧美服差异过大、收费要素价格策略的不同而大为不满。《最终幻想14》有SE方面的把控，因本土化而毁原版的严重程度与其他网游相比不算最严重的，游戏环境对于玩家们来说还算比较良心。但运营商却总不安分，总是变着法费尽心机尽可能使用各种坑钱招数，玩家们对各种活动和课金也是充满了无尽的吐槽，此前的“888肥鸡”事件更是将矛盾推向顶峰，好在后来官方改售为送才算把事情了结。

那些在官方口中“水土不服”而死掉的网游也比比皆是。开创随机副本与世界动态平衡的《时空裂痕》在国内内测阶段就挂掉；《冒险岛》《剑灵》《龙之谷》在运营中被慢慢地抽干生命与活力，成为如今半死不活的状态；《龙与地下城OL》《仙境传说2》《突袭OL》《指环王OL》等等也是各种玩家逐渐流失而被迫关服。说实话上述举例的游戏质量并非很差，甚至绝大多数都有独到的特色，退一步讲“选择代理项目时运营商的各种评估，也早已将游戏自身质量严格把控住，引进之后真正因为水土不服而死掉的并不多，更多的问题是出在本土化和运营上，君不见一些网游高玩们不惜挂着VPN顶着语言不通的压力前往外服征战，甚至一些网游开了国服也有大量玩家选择留在外服，运营商真的应该反思一下了，而不是找一句“水土不服”的借口打圆场。

纯代理的国外网游如此，自主研发的网游更甚。腾讯量子工作室的《斗战神》虽然无论是运营还是制作都出自一家，但极为古怪的是，游戏在内测阶段、开放测试阶段、公测阶段完全是截然不同的三个游戏。《斗战神》从内测火爆“真良心”逐渐转为开放测试“还可以”，再变为公测阶段落得“与其他国产免费网游有啥区别”的窘境。为了运营盈利而将收费项目一再增加的行为打破游戏原来既定的生态平衡，拆东墙补西墙，策划一换再换，甚至传出内部大换血的八卦，套用《QQ幻想世界》活动策划套路的各种坑钱活动一波又一波，游戏素质却一降再降，给玩家造成“自从公测开始就把心血全都用在如何坑钱上”的印象，玩家AFK大潮一波又一波，开新服合老服的终极自残招式也轮番上演，游戏从卖剧情卖文化也转变为无尽强化和无尽刷刷刷。《斗战神》从惊艳到火爆再到平淡，仅仅短短的两三年时间，这不仅是制作与运营之间的博弈结果，更是制作商与运营商之间“完成一款好游戏”与“让游戏开始盈利”矛盾博弈下的恶果。

不仅是端游，渠道为王的页游换皮与山寨乱象也是由运营商态度决定的，如今端游、页游面临的运营问题，手游也不得不去开始面对。

运营差异化的优劣

本土化是代理国外网游必做的工作，本土化可以消除不同文化、不同游戏习惯之间的差异，让游戏能更好地接地气，无论是文化上还是在游戏习惯上更容易为本土玩家们所接受。但如今互联网让沟通与学习的成本极大降低，文化差异虽然仍存在，但一些异国文化早已深入中国。日本的动漫衍生出个各种小圈子的亚文化在国内逐渐自成一派，西方奇幻文化对于年轻人而言早已没有了文化壁垒。本土化更多时候变成了运营商为了方便自己商业化运营的一个借口，变成玩家被差别对待的一个蹩脚理由。

手游《植物大战僵尸2》虽然不是网游，但如今手游单机免费玩+各种内购的盈利方式让单机手游也有了使用运营策略的必要。《植物大战僵尸2》分出国内外等几个不同版本，这也让同一个游戏分裂变异为不同的异形体。国服版中，游戏为了逼迫玩家使用内购功能而故意将游戏的整体难度加大，更加丧心病狂的是难度加大到不内购就无法继续游戏的地步。本来一款考究玩家布阵策略、兵种搭配的游戏玩点就在于玩家运用智慧来击败敌人，内购应该是适当降低难度的手段，对于某些玩家而，用内购降低一下游戏难度、加快一些游戏时间无可

厚非，但不能强制逼迫老手玩家也使用，内购还需建立在公平诚信的基础上。

《植物大战僵尸2》祖国版让玩家感到恶心，一些极端的玩家开始在各大应用商店刷低分来抵制游戏。面对这种情况，宝开立刻向App Store提交恶意刷分报告，免费榜第一的《植物大战僵尸2》App Store评分从五星被刷至两星之后没持续多久就回升至四星半，玩家们又是一阵恶寒涌出。更让人大跌眼镜的是，在GDC China 2013上，游戏制作方上海宝开软件公司游戏设计总监Duncan接受《IT时报》记者专访时表示，当初那些负面评论和刷低分是竞争对手策划的，后来苹果帮助宝开删除了部分负面评论，甚至还直接无视其他版本难度比祖国版低很多的事实而发表出“游戏的设计就应该难”的惊天言论，此举彻底寒了玩家们的心。

《暖暖环游世界》是一款清新温暖的女性向换装手游，游戏质量本身不错，加上运营渠道与运营策略，获得两次双榜前十的成绩，不同运营策略虽然有差异，但两次运营版本对比来看都很良心，玩家负面评论并不多，这极大地得益于运营的功劳。《神庙逃亡》开发商几年来一直就在运营维护这一个项目，各种版本逐渐出来，游戏玩法仍旧不变，玩家们大多也依旧买账，这与专注打磨一个项目有关，更与运营相关。不过《神庙逃亡》也有运营负面，一些渠道商的专版版本夹杂骚扰性广告、各种皮肤内购等内容也惹恼了一些玩家，删除App也是一些玩家无奈的终极选择。如今已经被自动化惯坏的国内玩家们基本上离不开自动寻路、自动战斗功能，《勇者前线》和《锁链战记》国服中加入了日服没有的各种方便的自动功能，降低门槛更能俘获玩家的心。

不同运营策略下，玩家的口碑反馈与游戏体验也是截然不同，运营下的蛋是什么味道，玩家们就会给出什么样的评价，很难说运营差异化的优与劣，根本上还是运营商与玩家之间的博弈，即便打着本土化的旗号，可一旦触及到利益，势必会引起争端。

反差异效应

有差异化运营就有反差异化运营，运营商（尤其是那些本身就是开发商的运营商）如今也越来越注意不同国家玩家群体的不同需求，并根据这些不同的需求去制定运营策略，以获得最佳的营收结果，其中一种方法就是“全球统一”。说实话，不同运营版本之间差异不可避免，于是一些运营商就以差异小为卖点进行宣传，“原汁原味”等文案词汇玩家早已见怪不怪。谁也不是傻子，要玩家们为“国服版游戏与原版游戏运营环境更相似”而掏钱并不那么容易，几句漂亮话就让玩家掏钱的时代早已过去，玩家整体的甄别力也日渐提高，哪一种版本对于玩家而言更有利，玩家自然愿意选择那个版本。

但不容忽视的是，限于玩家获取信息渠道等因素，玩家的选择权并不高，渠道以提供的各种便利和优惠来绑架玩家的选择权，A渠道送金币、B平台送宠物、C代理送紫色装备，虽然这些优惠和便利是吸引玩家在游戏中掏钱的手腕，但这种差异对于玩家与玩家之间而言毕竟不公平，“凭什么他有熊猫坐骑而我没有”的不公状况屡见不鲜。从某个角度来看，这是运营商们心照不宣地将运营上差异化所增加的那部分额外成本巧妙转嫁到了玩家身上。

将反差异化偷换成课金点的例子也是比比皆是：玩家们不仅要为反差异化买单，还得感谢运营商为了反差异化而做出的贡献。这种一本正经胡说八道的做法将玩家卖了还要让玩家帮自己数钱，这种嘴脸也让少数看清本质的玩家感到恶心。比如《鬼武者》页游素质尚可，本土化工作在表面上对游戏改动不大，但其有一个很奇葩的课金点：先打着原版声优献声的宣传幌子将ACG死宅们骗进来，随后死宅就发现自己被骗了，日文配音的确有，配音也的确出自喜欢的声优之口，但对不起，恋声癖们想要听石田彰的磁性美少年声、想要听钉宫理惠的傲娇声，那么阿宅，掏钱解锁吧。

运营商的确为一些反差异化运营策略作出了努力，以便让游戏更接近原版。比如与审批周旋、与制作商谈判等等，然而更多的运营商还是将其做为收益的手段，给玩家“天下大同，运营良心”的幻象，暗地里却悄悄地放下了另一个课金陷阱等待玩家上钩。虽然玩家



▲要听钉宫理惠的傲娇声？掏钱吧少年！



▲祖国版的《神庙逃亡》甚至在内购中贩卖柳岩皮肤

是信息不对称博弈弱势的一方，但随着信息越来越透明化，还是有了更多的选择余地，玩家们仍然可以在一定范围内自由选择满足自己要求的运营版本，有选择总比没选择好，这毕竟是玩家们最后的自由。

结语

橘生淮南则为橘，生于淮北则为枳，叶徒相似，其实味不同。所以然者何？水土异也。

——《晏子春秋·杂下之十》

一方水土养一方人，同一样东西在不同地方会有不同变化，这道理老祖宗就早已发现，我们更应该好好加以利用，将鸡蛋放到合适的篮子里，而不要为了利益把篮子扣在鸡蛋上。运营商最了解本土用户，可以将游戏不适应本土的内容加以改进（比如汉化），但玩家的眼睛越来越亮，如果运营商挟本土化之名行暴利之实，玩家通过对比中外运营商的不同做法，可以轻易地发现猫腻，失去信任的结果只能是两败俱伤。所以对运营商而言，归根结底，只有把服务做到位了，玩家才愿意掏钱，凡事只想着利字当头，最后恐怕只能结出“枳”的酸果。P



▲《植物大战僵尸2》祖国版本奇葩多



▲《锁链战记》日服中没有自动战斗功能


▲《暖暖环游世界》的前后两次运营都取得了不错的成绩



▲《鬼武者》页游官网上特意将声优罗列出来



▲《勇者前线》本土化新增的自动战斗可是懒人玩家的福音



2014年12月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
疾风之刃	不限号测试	Allm	腾讯	2014/12/3
霸世	黑血封测	众川网络	众川网络	2014/12/4
弑魂OL	不删档内测	上海唱听	上海唱听	2014/12/4
决战苍穹	星际内测	星移互动	风之云网络	2014/12/5
龙门虎将	不删档内测	境界游戏	境界游戏	2014/12/5
仙途2	光明内测	雪狼科技	巨人网络	2014/12/5
创世神话	极致内测	超游网络	蓝波万	2014/12/6
大明帝国	首次测试	华游网络	华游网络	2014/12/6
贝拉传说	技术测试	OMG	蓝波万	2014/12/10
真古龙群侠传	开放测试	智乐堂	卓易通	2014/12/10
TERA	公测	BlueHole	昆仑万维	2014/12/11
魔战三国	技术首测	诚敬信息	厦门网氏	2014/12/12
悟空传	公测	上海笑游	蓝波万	2014/12/12
热血江湖2	赏金测试	Mgame	17Game	2014/12/16
神魔无双	不删档内测	宝果网络	神游网络	2014/12/19
西楚霸王	删档封测	网易	网易	2014/12/19
战争雷霆	王牌测试	Gaijin	腾讯	2014/12/19
第三把剑	开放内测	狸猫网络	完美世界	2014/12/26
古剑奇谭OL	限量封测	上海烛龙	GAMEBAR	2014/12/26
极乐空间	封测	阳光游戏	阳光游戏	2014/12/27

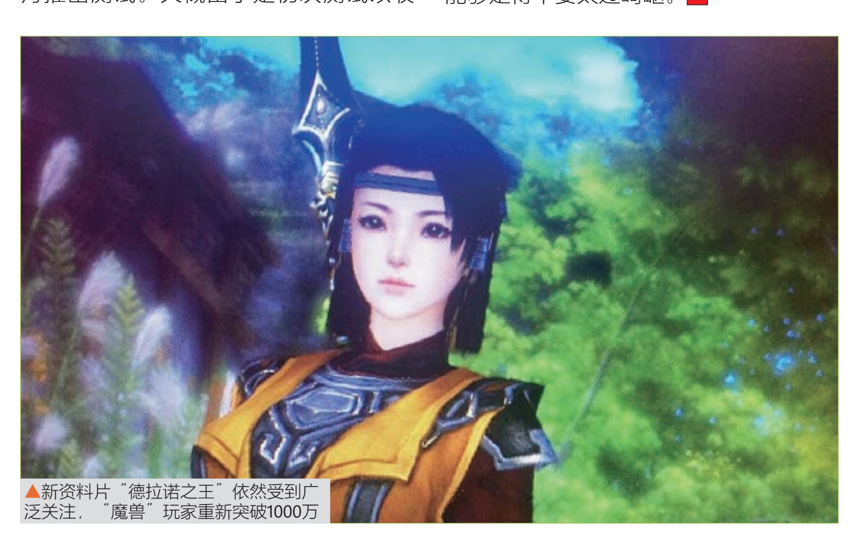


月评

转眼2014年就走到了年底，相比于此前的11月，年底的网游测试显得比较平静。随着中国网游市场渐渐趋向于平稳，网游测试也呈现出越来越明显的周期性。11月渐渐取代12月成为网游测试的集中时间。现在腾讯占据了国内网游市场相当大的份额，所以腾讯每年两度的游戏大会渐渐变成对游戏测试影响很大的时间节点，其影响甚至超过了春节与国庆等大长假。

12月腾讯有两款作品测试，分别是月初的《疾风之刃》与月中的《战争雷霆》，都是刷过好几遍榜的老游戏，并不新鲜，但在12月其他厂商的动作也不大。以前是其他厂商避开腾讯发布新作，现在则变成了很多厂商会追赶腾讯的节奏去发布新作测试，尤其是公测类的测试，以便借腾讯之势吸引用户，很类似阿里的双11狂节所有竞品网购平台都一起搞活动。

值得一提的是，著名单机品牌《古剑奇谭OL》选择在这个相对冷淡的12月推出测试。大概由于是初次测试以收集数据反馈为主，所以并不想太过声张吧。国产单机改编网游的成功案例此前只有“剑网3”，愿“古剑”的网游之路能够走得不要太过崎岖。P



▲新资料片“德拉诺之王”依然受到广泛关注，“魔兽”玩家重新突破1000万

7

开发 智乐堂　运营 卓易通　状态 内测

真古龙群侠传

作为古龙正版授权游戏，经典人物齐聚一堂，但要让玩家买账除了正版还得有过硬的游戏性才行。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作主打古龙正版游戏的招牌，游戏的各职业都围绕有代表性的中国传统兵器而设计，有枪有剑，当然也有古龙小说里的招牌武器——飞刀。3D建模的游戏环境比较中规中矩，游戏的背景有点大乱斗性质，好在古龙的作品也没有特别明确的朝代划分，所以多部小说作品的人物穿越到一起也没有太多的违和感。战斗系统作为游戏的核心，做出了不同职业的特点，但还是没有非锁定战斗那么自由，可以指哪打哪，想用飞刀职业玩FPS的玩家可以洗洗睡了。

8

开发 Allm　运营 腾讯　状态 公测

疾风之刃

当年腾讯代理本作用以对抗盛大《龙之谷》，结果现在腾讯的游戏公测盛大却不知都在哪里了。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



作为腾讯代理的作品，本作在测试榜上刷了一年多的存在感现在终于不限号测试了。游戏总体来看就是3D版的《地下城勇士》，职业搭配各方面都有相似之处，毕竟都是出自韩国的游戏。游戏的人物走的则是萌化路线，这一点更接近盛大代理的《龙之谷》。总体上说，游戏走的是休闲娱乐的道路，下副本刷图与竞技场PK是游戏最主要的两个玩法，其他该有的系统比如时装等自然也不会少。至少从公测开始的情况来看服务器玩家数量是有保证的。小伙伴玩起来不会寂寞。

6

开发 上海峰廷　运营 0921　状态 公测

千军万马

对比老一辈策略页游的确有不小的进步，细节处理不错，可惜素材还是大量使用了山寨，毁了游戏。





这是一款画面达到了手游水准的网页游戏。游戏的核心是它九宫格的战斗系统。其实这个战斗系统没有多少特色，角色兵种无非枪兵、骑兵、弓箭兵，武将也是老套的三国背景。战略大地图与国都的设定倒是小惊喜。除此之外游戏在一些细节上做得也不错，比如代表阵法的小图标看着就挺漂亮的。可惜这些细节大部分不是原创的，比如武将头像就都是山寨光荣的《三国志》游戏素材，这种山寨行为瞬间让游戏品质回到二线页游的水平。总体而言游戏在页游里算中上水平的，但也仅此而已了。

6

开发 乐元互动 运营 腾讯 状态 公测

开心消消乐

“第249关怎么过？”光是在社群里看到这样的问题就知道这游戏用来杀时间是多么有效果。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



现在的网页游戏已经走上了手游反向改编的道路，真是风水轮流转。像《开心消消乐》就是首先在手机上火起来的三消游戏，现在借助腾讯的页游平台推出网页版。网页版的基本玩法和手机端一样，以三消为核心玩法，不过针对网页游戏的特点进行了一些改变。这个游戏最大的特点不是别的，而是拥有无尽长度的关卡。作为腾讯平台的游戏它没有像“苏打传奇”那样添加社交元素，只用超多的关卡来提升游戏时间，很没有意思。另外，玩起来莫名其妙感觉卡是怎么回事？难道是我们电脑配置不如手机吗？

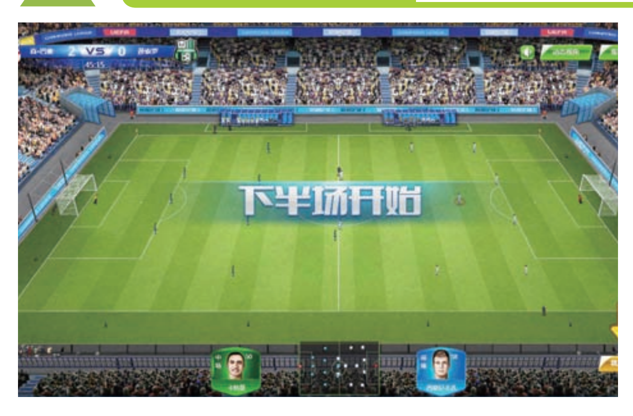
5

开发 青岛旭冠 运营 9377等 状态 公测

欧冠足球2

经过多轮测试，在足球模拟类页游中算是打磨得比较不错的，至少在台面上该有的都有了。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



今年世界怀期间曾经冒出来一大堆足球页游，本作是少数幸存者。作为足球经营游戏本作基本上该有的功能都有了，模拟比赛现场的过程也做了出来，这比单纯地看到比赛结果有意思得多。总体上本作是一个数值游戏，不断强化自己的球员取得更高的排名是游戏的核心。可惜游戏将欧洲五大联赛各俱乐部球队的数据都锁死，把模拟经营做成了闯关RPG，更别说玩家之间的对决都是由卡牌强度决定的。足球经营游戏里最核心的经营内容在这个页游里基本没有体现，它只有一个足球经营游戏的外壳而已。

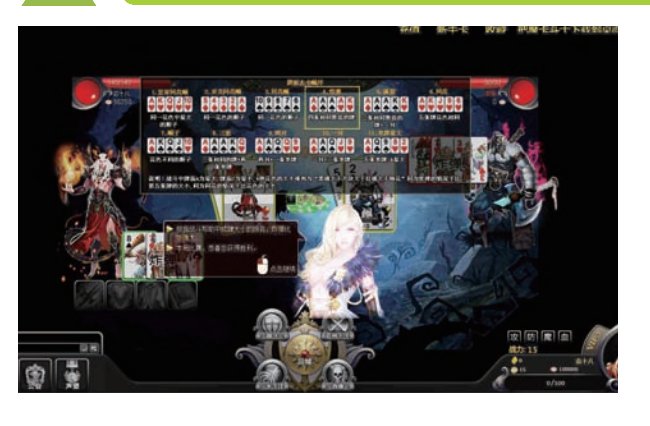
5

开发 杭州高游 运营 32wan等 状态 公测

魔卡斗士

德州扑克经过包装居然会变成完全不同的一款游戏，对于喜欢玩牌又想换换口味的人来说倒是不错。





本作游戏的核心玩法其实就是德州扑克，所不同的是，本作给德州扑克做了一个奇幻背景的包装。经过包装之后玩家变成一个异世界的冒险家，通过战斗加强的实力，并经历各式冒险。当然还能拿到更强大的卡牌学习更多技能。游戏在扑克牌的基础上加上养成成份，每张牌有自己的攻防属性，在德州扑克规则的战斗取得胜利之后，就能对敌人造成更大的伤害。稍加包装让游戏有了新玩法，也算是创意的一种吧。不过加入卡牌属性让这游戏的PK只属于课金战士，普通人没法玩了。



观点

一家端游公司的手游态度：谈《神武》封号事件

■北京 一丝blue

在12月21日晚，手游《神武》iOS版因玩家采用第三方网购平台充值，而对玩家进行大量的封号处罚，招致玩家不满，大量玩家在贴吧、论坛、微博疯狂刷屏。多益掌门徐宥箴（徐波）的微博因玩家疯狂评论吐槽，一度关闭了评论功能。有玩家初步估算称，此次封号事件使自己损失了数万元。

事实上，引起本次事件的直接原因是前几天卢布汇率暴跌，并不是因为游戏本身存在洗金币情况。正因为这是突发事件，才导致厂商的处理让玩家感到非常突然。第三方充值玩家在没有任何事前征兆的情况下收到弹出公告通知：该账号因利用外汇价值差异牟利而进行处罚。账号大部分功能被锁定或限制，账号游戏角色进入一个封闭空间无法正常游戏。解除封闭的唯一办法就是再次充值，将游戏厂商所制定的“差价”还清。并且公告还警告玩家“若今后再有类似情况，会有严厉的额外处罚”。

厂商这一保护自身利益的行为无可厚非。引起玩家愤怒的主要原因是处理太过霸道，事先没有任何提醒，事后没有任何商榷余地，完全不把玩家利益考虑在内。事实上一开始游戏并没有任何公告提示不能利用其它网购平台进行充值，然而在玩家放心充值之后，却要求玩家补足差价，否则就不能进行游戏。这显然让玩家感到自己受骗上当，权益被绑架。“至少我有权选择退款不充值吧！”有玩家在留言中表示。

将本次事件进一步发酵的是厂商的强硬态度。面对玩家的围攻，多益方面并没有表现出退缩妥协。徐宥箴在微博上接连强硬表态，表示与代充业务战斗到底。徐宥箴还对网上平台的代充卖家放出狠话：“不要以为能和我斗，否则我会让你在淘X面临无数退款投诉。”

徐宥箴的强硬态度，显然是想将事件的矛头转向第三方平台卖家。依据他的微博发言，另一种观点浮出水面。有人认为这是第三方平台卖家组织的一次有预谋的“群众攻势”，为的就是让多益撤销如此严厉的处罚。毕竟厂商这样的处罚等于直接砸了代购平台的饭碗，从动机上的确说得通。即使没有证据表明有卖家幕后操纵，至少对代充卖家来说，是乐于看到厂商退缩的结果的。

然而此次事件并没有向代充卖家希望的方向发展。官方咬住原则不放，而玩家内部也出现了分歧。许多没有使用代充平台的玩家留言表达了支持官方的态度。随后《神武》iOS版在苹果商店中排名有所提升，也说明部分玩家并没有放弃游戏，而是开始补差额。而官方也恩威并施，徐宥箴微博上表示在随后会给满级玩家每人都送价值100元的大礼。

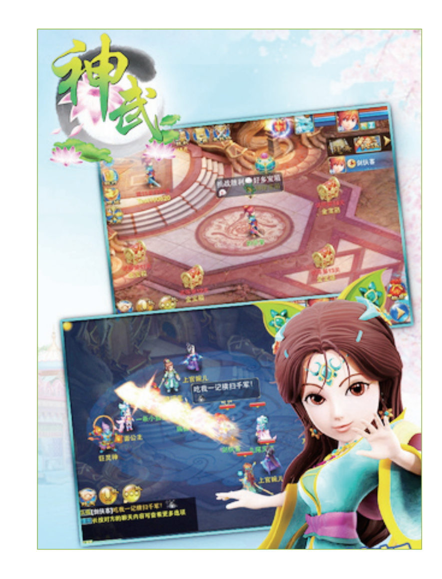
随着玩家攻击的消退，此次事件似乎就此告一段落。不管事件的背后是否有代充卖家的参与，实际上最终去补差额的依然是玩家。厂商与代充卖家之间的这场战争其实没有胜负，而处于弱势的玩家蒙受的损失，没有人来埋单。

在人们的固有印象中，只有免费玩家才是最弱势的群体。而充值付费用户作为大R则是厂商的“上帝”。但从此次《神武》事件来看，大量充值的玩家照样没有得到优待，至少对多益来说，它连大R玩家也不怕得罪，甘愿冒着人民币玩家流失的风险对代充实行铁腕政策。在此次苹果的汇率风波中，很少有厂商敢于实行这样的铁腕政策。多益的作为，除了对其自身游戏的自信之外，背后还有一个重要的原因，那就是《神武》手游完全不依赖渠道。

有媒体在对本次《神武》事件的分析中指出，之所以其他厂商没有效法“不是不想，而是不敢”。许多渠道联运产品都面临残酷的渠道竞争，有时候一个月流水下降都有可能导致产品失去强有力的推广，洗不到用户提前进入衰退期，在业绩压力下不敢得罪大R玩家。然而徐宥箴的多益的确很不一样。在2010年回购全部股票之后，徐宥箴自己就曾在微博上表示多益是只属于他的一家公司。而多益运营的产品，也很少依附渠道等第三方，其iOS版《神武》手游，更多是凭自身社区推广、端游用户转换才积累起现在的用户量，最终达到登顶iOS榜首的成绩。许多用户已经在手游中投入了大量精力与金钱，在价值几千甚至上万元的游戏账号与几百元的充值差额之间，用户更有可能选择后者。

或许徐宥箴的确拥有这样的底气贯彻自己的意志，不怕玩家的流失，然而在此时我们不由回想起了腾讯“一个艰难的决定”，回想起了夹在网易与九城之间的“魔兽”玩家们，厂商可以用这样或那样的方式去“消费”对自己最忠诚的玩家，但这样的消费能够进行几次？

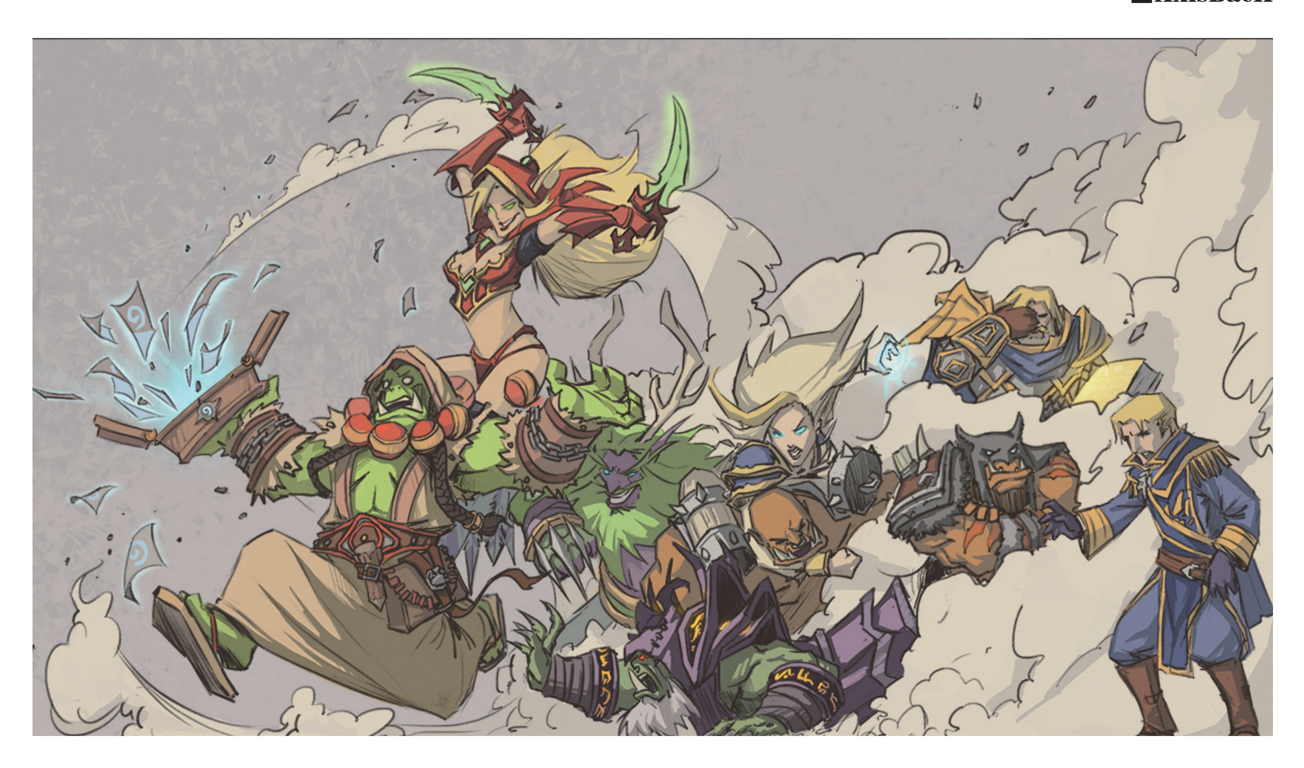
而在此次事件中，一直被玩家视作“业界毒瘤”的渠道倒似乎有可能站在玩家一边（尤其是大R玩家），如果有渠道的制衡，《神武》的这次事件会不会变成一则良性的公告警示玩家不要使用代充，不至于激起玩家如此强烈的反弹？也许对玩家来说，厂商也好，渠道也好，没有永远的对立，只看谁能真正地在乎玩家的利益，保护玩家的权益吧。P



今天，你炉石了么？

《炉石传说》各职业新卡套路分析

■XxisBacK

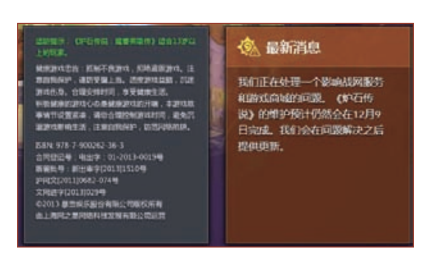


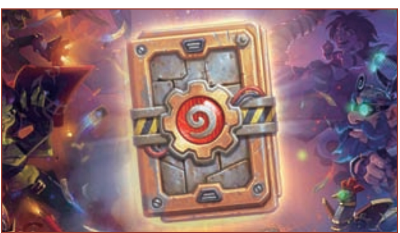
编者按：

2014年就这么匆匆离去了，不知道去年的极限竞技栏目给各位“电竞迷”们什么样的感受呢？战术、报道和电竞圈分析大家看的可还过瘾？接下来我们一定会更加努力的。那么作为新年第一期，我们本期的主题正是去年大红大紫的暴雪卡牌类游戏《炉石传说》，在上一期的鹰头马大奖里，《炉石传说》也是不负众望地获得了“学院大奖”。暴雪在年末推出了“地精大战侏儒”的拓展包，而这一百多张新卡又会给游戏带来怎样的改变呢？一起来看看吧。

喜欢炉石的国服玩家一定记得2014年12月8号这个悲伤的日子吧，正当大家翘首以盼新拓展包“地精大战侏儒”的时候，暴雪却放了整个亚洲区域和欧洲区域一次“大鸽子”，原因是……对，老美们开包把服务器给开崩了，看来“买买买”早就成了全世界的习惯。这也难怪，就连我在第二天上线之后也忍不住小手一抖，开了六十包（现在你们看的这篇文章就是单手打出来的）。

新卡一出，大家纷纷开始试水，短短半个月下来，各类千奇百怪的战术层出不穷，对每张单卡的强度也是众说纷纭。但从身边玩“炉石”的小伙伴来看，新卡确实给“炉石”带来了不少的乐趣。接下来我们就分开讨论，针对每一个职业给出一套新





左：在大家翘首以盼的时候，服务器崩了……

右：千万别小看新卡的威力哦

卡结合率最高的打法，看看现在的“炉石”到底出了什么新战术~

PS：为了防止乱抄卡组的同学输了来这里伸冤，具体卡组我们就不给出了，卡组这东西，没有最好的，只有最适合的对吧。



法爷：亲儿子就是亲儿子，怪我咯？

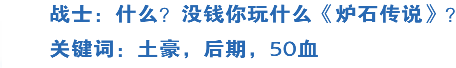
关键词：解场，速攻，机械

关键卡牌：不稳定的传送门，地精炎术士，大法师安东尼达斯

你问我法师这个职业到底强不强？嘘……还是别问了，被暴雪听到了又要加强了。作为“暴雪亲儿子”的法爷在《魔兽世界》里嚣张了一番之后又来到《炉石传说》里作祟，在身怀四费最强生物——水元素的同时，还坐拥各种优质的直伤法术和奥秘，就连游戏中最强的“硬解牌”——变羊术也在法师手中，真算得上是新手高手都喜欢的职业。

回到新版本上来，加入了机械牌组的法师在游戏中的定位开始逐渐明确：通过前期机械仆从的铺场占据场面上的优势，降低敌方的血量，中后期通过手里的各种直伤法术对对手进行斩杀。整体上看是一套中速偏快的打法。

接下来说说关键卡牌。不得不说“不稳定传送门”的效果实在好得出奇，2费随机仆从，还降低三点的召唤费用，不管是召唤出0费小弟还是4、5费大哥都很好用，难怪被大家重新命名为“稳定的橙卡传送门”了。据说合成出金色传送门出好牌的几率会高一点呢……算了还是不要迷信了。相比于传送门的不确定性，地精炎术士则是一张极其稳定的卡牌，在有机械站场的情况下，稳定四点伤害，进一步强化了法师的解场能力。而大法师安东尼达斯则是新版本下法师的“神器”，由于1费零件牌的加入，让大法师安东尼达斯有更多的出火球术的机会，现在的法师，一手火球术再也不是梦！



战士：什么？没钱你玩什么《炉石传说》？

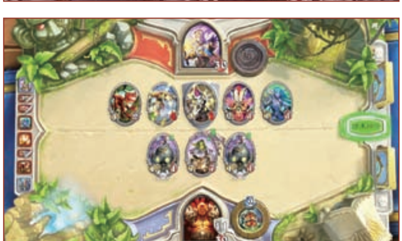
关键词：土豪，后期，50血

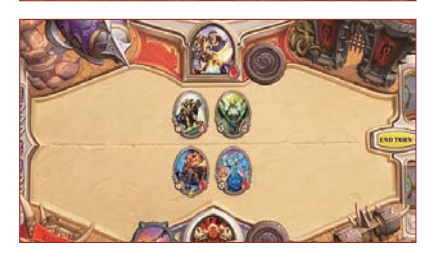
关键卡牌：各种橙卡，盾甲侍女，盾牌猛击

在《炉石传说》刚刚登陆国服的时候，战士一度被认为是最弱的职业之一，加护甲的技能看上去十分没用，大家纷纷觉得“战士已死”。可是，直到某一天某位土豪玩家大喝一声：“我把所有橙卡都加进去，我就不信战士还这么弱！”于是，世界上第一位“土豪战”诞生了。直到现在，作为最能拖后期的卡组，还是没有人可以撼动大大小小“土豪战”在天梯上的领先地位。当然，新卡包一出，旧土豪战又有了新配方，你问是什么？哦，把新卡组里你开到的橙卡都加进去就行了。

如果说新卡包里各种低费的机械和零件牌是专门为法师设计的话，那么新卡包里的各种大哥绝对最合战士的胃口了。砰砰博士对对方场面的瞬间逆转，钢铁战蝎给对方出其不意的10血“惊喜”，就连颤地者格罗佐尔也能对对手造成类似“法术封印”的效果。解场方面，战士拥有三板斧（炽炎战斧、死亡之咬、血吼）以及两张盾牌猛击和两张斩杀，基本上来一个砍一个，你上多大的怪物都不在话下。而一旦到了游戏后期，前期没有RUSH成功的对手马上就会被拖进战士的节奏，看着战士一回









左上： 抽到橙卡我笑哈哈

左中： 砰砰博士是相当适合“土豪战”的一张单卡

左下： 这样的战士真的让人没有战胜他的欲望

右： 这张牌你解不掉，就等着被无限火球轰脸吧

合上一个大哥，大多数人都会选择默默的投降……值得一提的是，新卡包再一次强化了战士的后期能力，两张盾牌格挡、两张盾甲侍女的出现，战士堆叠护甲的能力进一步得到提升，同时加上战士天赋技能“全副武装”，新版本的战士每局的生命值就得从50开始计算……又吓退了一大波快攻职业，“打掉护甲算你赢”的悲伤故事想必要在天梯一遍遍的上演了。

总的来说，“土豪战”是一个非常稳定的冲天梯职业，也是一个能直接从卡组强度（换句话说就是课金程度）上对对手进行压制的职业，如果你是个舍得花钱的土豪，那么新版本的战士绝对是最适合你的了。



猎人：别说什么我只会用蓝白卡组，我只知道你活不过7费。

关键词：快攻，打脸，亡语

关键卡牌：各种冲锋怪物，各种亡语怪物，假死

“你看看你看看，你怎么又输了。”“没事，对面是猎爹，输了不丢人。”这可能是前段时间玩炉石出现最多的对话了。确实，自从亡语猎的打法被开发得十分成熟之后，天梯上瞬间出现了一大堆“神秘的猎人”，他们手持看似地摊货的蓝白卡片，用着简单粗暴照脸打的战术，杀人于无形，和前面高富帅一般的“土豪战”形成鲜明对比，每当你输了比赛气愤地质问“你怎么能用这么粗暴的战术呢？”他们总是简单地打出一句“打得不错！”然后扬长而去。

猎人的过分猖獗果然惊动了暴雪，在接连削弱了“火车王”“关门放狗”“秃鹰”这几张猎人抢血和过牌的神卡之后，在新卡包里又推出了一系列品质不错的中速甚至后期卡牌，想以此来拖慢猎人的速度。可是聪明的玩家们并不买账，在发现新卡组的中速猎人胜率还没有传统打脸猎的高时，大多数玩家还是选择回到了老套路，但还是有一些玩家从新卡里拉出了新卡牌，进一步完善了“亡语打脸猎”的战术，这就是猎人新卡中的高质量法术：假死。只用2费的法术，免费触发一次场上所有随从的“亡语”效果，对猎人前期的铺场，甚至后期的解场能力都有了很大提升，如果你手中有“假死”以及“希尔瓦娜斯”两张牌，那么在8费回合可以不牺牲“希尔瓦娜斯”而直接将对方的一名随从拉入己方阵营，刚好卡在对面可能上大哥的时间点。这样的猎人也同样避免了“一顿乱拳没打死对方就直接GG”的尴尬。

有些大胆的玩家甚至在猎人的卡组里加入了风险极高的“魔能机甲”。5费8/8的身材确实十分之诱人，但其副作用也不容小觑：对手每使用一张牌，就从自己的牌库顶端丢弃三张牌。在前期获得极大场面优势的同时，也要承担被对面丢掉关键卡牌的风险。在面对圣骑士职业时建议不要使用，免得被直接变成1/8的“爆牌机器”。总的来说，猎人的新卡在一定程度上拓宽了猎人的思路，但成熟的战术总是需要时间来开发，也希望猎人可以在以后的战场上有更多精妙的配合，而不是无脑地打脸打脸再打脸。



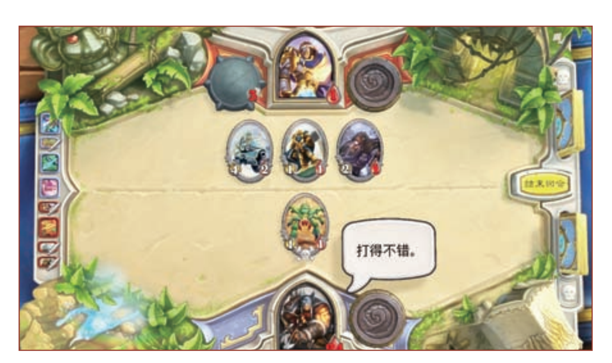
圣骑士：谁说我的报告兵只是炮灰的?

关键词：报告兵，快攻，圣盾

关键卡牌：护盾机器人，作战动员，军需官

上个版本的圣骑士还流行各种拖后期的“奶骑战术”，而新卡的加入让圣骑士摇身一变成了向猎人看齐的快攻职业，加入了“10费还打不死你我GG”的阵容。重点原因在于“作战动员”和“军需官”两张卡牌的相互配合。“作战动员”：三费法术，召唤三个“白银之手报告兵”，并给你装备上一把1/4的武器。这是一张本来就“超模”（卡牌实际价值大于使用所需要的费用）的卡牌，再配合上“军需官”“全场白银之手报告兵+2/+2”的特效以及圣骑士的天赋技能，五费回合就能召唤满山遍野的3/3“报告兵”，前期的压制力丝毫不逊色于猎人。同时，一系列机械卡牌的加入也让圣骑士的前期铺场能力得到极大提升，2/2带圣盾的“护盾机器人”可以说是最强的前期机械卡牌，配合其它的圣盾卡牌以及“血骑士”可以获得十分不错的场面优势。圣骑士终于摆脱了一切都看“老佛爷”（提里奥·佛丁，圣骑士职业橙卡）的传统后期战术，利用前期小小的“报告兵”也能打出一片天下。

值得一提的是圣骑士的新职业橙卡：伯瓦尔·弗塔根。作为一张5费橙卡，伯瓦尔·弗塔根的华丽特效就占了4费（没有的赶紧合一张，真的很酷炫），但其实际价值却





左：抢脸猎人在7费回合就能将对手血限压至极低

右：伯瓦尔爵士，你知道自己的战斗力有时还不如一只乌龟强么?

完全是两个极端：如果你在游戏开局就拿到这张牌，那么你很可能就能在5费回合制造出一个5/7甚至是6/7的大哥，但如果你在游戏后期才抽找到这张卡，那你得到的很可能是多1费的2/7“淡水龟”了。但不论如何，即使你的弗塔根成长到了恐怖的身材，它依然只是一张白板，没有圣盾、嘲讽、亡语等额外异能，而且冒着被沉默的风险。所以基本可以说弗塔根是一张挺没用的卡了，想好好上分的话，还是换回“老佛爷”吧。



术士：回归正统，恶魔才是王道~

关键词：站场，中速，大王

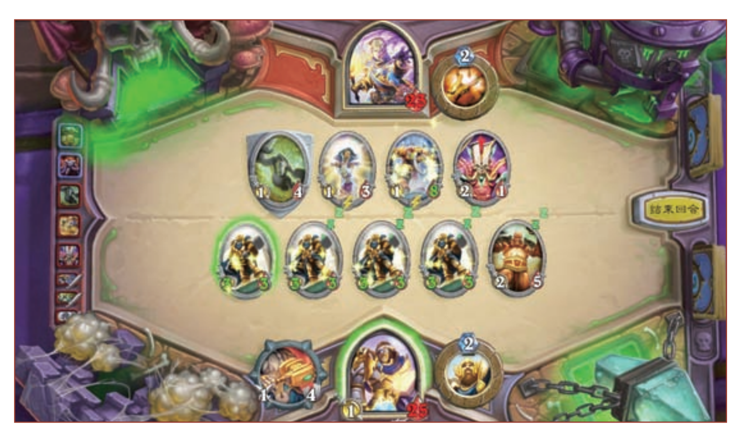
关键卡牌：小鬼爆破，海巨人，马尔加尼斯

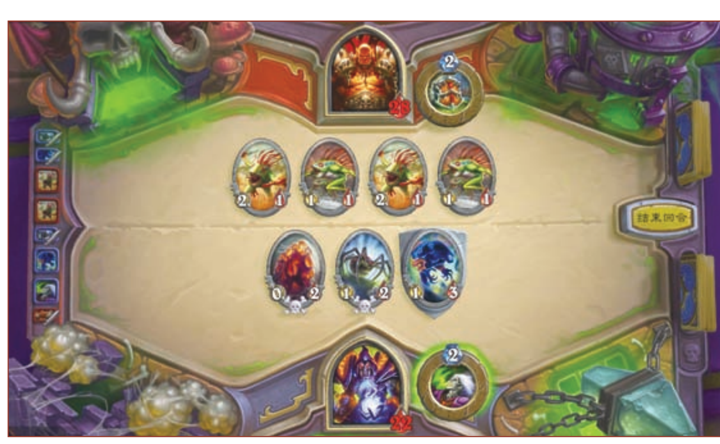
再也不想玩一张恶魔都不带的巨人术了！自从巨人术（又称手牌术）的战术被开发出来之后，这种“只有我自己才能杀死自己”的战术成为对抗“土豪战”的最佳利器，经常看到这两大后期卡组在天梯上斗得不相上下。然而不管是“巨人术”的纯后期卡组还是“动物园”的前期快攻卡组，术士手下的那批大小恶魔们好像从来都没怎么派上过用场，新卡更新之后，新版的“恶魔术”终于出炉，各色恶魔们也终于得以登场。

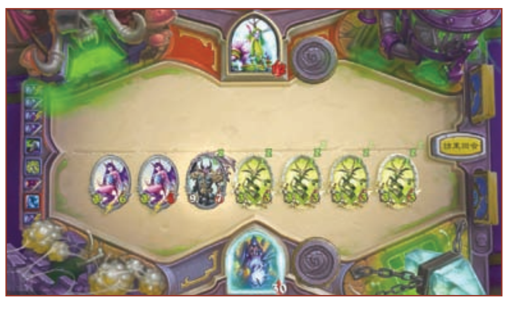
新版“恶魔术”是基于“传统动物园”战术的，同时加强了卡组的中后期能力。空灵召唤者和其他恶魔完成的配合让“恶魔术”的站场能力十分强大，同时从传统动物园里扒来的前期卡牌（经典的飞刀加鬼灵组合）也让恶魔术在游戏开局就占尽优势。但同时，灵魂火的极大削弱（从0费变成1费）让很多人把灵魂火踢出卡组并加入了新卡“暗色炸弹”，也一定程度上降低了术士的斩杀限，总的来说，恶魔术相比大王和动物园来说，是通过稳稳的站场来获取胜利的中后期卡组。

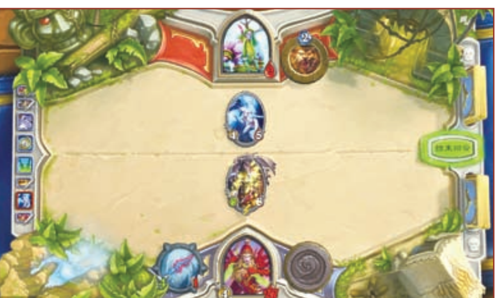
新版术士值得一提的配合要属在欧服非常流行的“小鬼爆破”和“海巨人”的组合，通过“小鬼爆破”的2至4个小鬼出其不意地召唤出海巨人对对手施加压力是非常不错的战术，类似于猎人的“关门放狗”加上“海巨人”。然而被许多人点赞的新恶魔“漂浮观察者”的表现却并没有想象中的那么好，5费4/4的身材有点说不过去，虽然有“费血+2/+2”的异能存在，理论上是一个可以无限成长的仆从，但成长毕竟需要时间，大多数时间能成长到6/6已经很不错了，大多数看到这张牌的对手都会选择第一时间解掉或是沉默。

最后来看看霸气的新橙卡“玛尔加尼斯”吧，大多数人对这张卡的评价是“好用是好用，就是费用太高了”。确实，9费的卡牌只能和“灵魂之火”或是“死亡缠绕”配合，如果打出去的那一回合不能很好的发挥作用，那么基本就没什么用了。所以“马尔加尼斯”充其量只能说是一张勉强及格的卡牌，虽然用处不多，但大多数情况下，它还是能保护你一整个回合的，说不定下回合就抽到大王了呢。值得一提的是，“马尔加尼斯”和“空灵召唤者”的相互配合也能很好的起到劝退对手的作用。









左上：“军需官”和“作战动员”的配合和迅速制造出一大批优质随从

左下：新卡加入之后的恶魔术更加的强力了

右上：利用“空灵召唤者”。可以再9费之前召唤“马尔加尼斯”

右下：新版盗贼依然可以短时间将对手斩杀



潜行者：加基森再见，仆从贼又回来了！

关键词：零件，高质量仆从，磨刀油

关键卡牌：零件卡牌，修补匠的磨刀油，加里维克斯

相比于各种抢脸的猎人来说，也曾红极一时的“奇迹贼”就并不是那么招人嫌。但因为确实强力，结果遭到了比猎人更大程度上的“削弱”，“加基森拍卖师”从5费上升至6费，也就是说，“奇迹贼”从7费开始才能开始稳定大量过牌，而在7费之前大多数“奇迹贼”已经倒在快攻职业的刀下了。

但盗贼职业并没有变弱，反而比之前变得更加大众化。新卡里提供了大量优质的前期机械仆从，为随从贼铺场提供了巨大的支持，而机械随从提供的低费零件牌，又成了盗贼触发连击的最好方式，新版盗贼就这样从疯狂过牌斩杀变成了疯狂铺场压制，总体上说和机械法师的打法十分类似。但同时，“钢铁武道家”和“修补匠的磨刀油”这两张看似很美的卡牌也在一定程度上增加了盗贼的不稳定性和卡手几率，毕竟“钢铁武道家”的身材实在硬伤（2/2），而“修补匠的磨刀油”在前期来说费用又过高（4费）。

由于战术体系大致相同，我们来比较下“机械法”和“机械贼”：同样的前期铺场压制，同样的强解牌能力，同样的中后期法术斩杀。而最大不同可能在于两张完全不同的职业橙卡。大法师安东尼达斯是一张明显的进攻卡牌，通过过到大量的火球术来完成斩杀；而加里维克斯则偏防守，在防止对手释放法术的同时，5/8的身材也足够吃掉两张以上的仆从卡了，更重要的是加里维克斯的费用消耗实在太低（仅6费），在10费回合也依然可以空出4费搭配其它的连击使用，确实不愧最强新职业橙卡的称号。



牧师：我也不是只会脏的好么，人家也会打脸的~

关键词：直伤，快攻，清场

关键卡牌：纳鲁之光，奥金尼灵魂祭祀，暗影投弹手，心灵震爆

在新卡包推出之前，不知哪位大神开发的“94牧”惊艳了整个“炉石圈”，成功创造了《炉石传说》“脏”的最高境界，如果你让我对抗“94牧”，我一定会大吼一声：“请给我来个猎人！”毕竟这种偷来偷去，“你的就是我的”的感觉实在太差了。

不过在新卡包出现之后，牧师这个传统的后期职业似乎有了新的思路。1费的“暗影投弹手”和2费的“心灵震爆”在6费就能打出恐怖的16点伤害，配合奥金尼状态下的“纳鲁之光”以及“放弃治疗”牌“暗影形态”，牧师的直伤上限得到进一步提升。果然暴雪还是不想放弃“暗影形态”这张卡牌，于是牧师就有了快攻打脸、直伤斩杀的新套路。

卡牌组成非常简单，只需要照抄盗贼和法师的通用机械卡牌，加上各类牧师的直伤卡牌，最后带上“黑科技”：“奥金尼灵魂祭祀”加上“治疗之环”就差不多了，前期铺场（对，你没看错，牧师铺场），中期利用低费直伤法术完成斩杀，后期的话……恩，你已经不是从前的牧师了，打不死请直接GG吧。



德鲁伊：牧师，听说你比我还脏？

关键词：疲劳，后期，恢复

关键卡牌：寒光先知，自然平衡，生命之树，剧毒之种，老式治疗机器人

接下来的这套战术，也许是新卡推出以来最完善的一套战术了，一方面它几乎是所有猎人的天敌，死在这套牌上的猎人连起来“可绕地球一圈”，另一方面，它在牧师的基础上，“脏”出了新境界。从牌组的名字上就可见一斑：“缺德”。

恢复，恢复，再恢复，无限的恢复能力是此套牌的重点，“剧毒之种”“自然平衡”“老式治疗机器人”“生命之树”“横扫”“群星坠落”，一系列解牌在面对“土豪战”的连环大哥时都不是很虚。而在双方牌组快清空的的时候，一张“生命之树”可以瞬间让两边再一次回到起点，配合自然平衡让对手拖入疲劳，抽牌抽死……

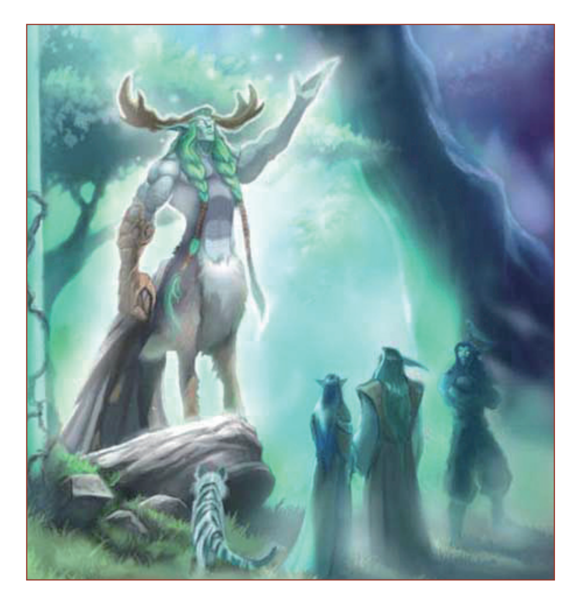




左：打脸牧师有着不错的斩杀限

右：“缺德”卡组的恢复能力很强







左：作为塞纳留斯的父亲，“玛洛恩”可以看成是一张死不掉的牌（图中为塞纳留斯）

右：能成为“电疗萨满”，这张单卡功不可没

一张“生命之树”，破碎了多少打脸猎人的梦想。

虽然“脏”只是玩家们对变态卡组的调侃，但此次暴雪仿佛是引导着大批德鲁伊玩家走上“缺德”的路线，从德鲁伊的新橙卡“玛洛恩”就能看出端倪。“玛洛恩”，7费9/7，亡语：将该随从牌洗入你的牌库。也就是说，在对手没有沉默的情况下，该随从死亡就会回到你的卡组之中，换句话说，你不会出现疲劳的情况。如此，通过疲劳来斩杀对手的“疲劳德”卡组就变得更加具有实用性。



萨满祭司：法师，来比比法术伤害吧~
关键词：法术直伤，过载，先祖召唤
关键卡牌：各种法术、先祖召唤、玛里苟斯、毁灭之锤

之所以把萨满排在最后，是因为在新卡包出现之后，萨满祭祀这个职业一度跌进深渊，不仅战术少的可怜，天梯上也基本上见不到萨满祭祀了……主要的原因是大家完全没明白暴雪为何要把萨满祭司和鱼人凑在一起，鱼人萨满快攻流？看上去并不靠谱，因为萨满的过牌能力并没有术士高，而一直用鱼人铺场有一定程度上限制了萨满的天赋技能，而萨满的新职业橙卡“耐普图隆”又存在很大的争议：7费7-7的身材和四张鱼人卡牌的异能不能算差，但不足的是此卡的费用实在太高，7费的消耗，没有任何斩杀能力并不是很符合“快攻卡组”的定位。这一系列的冲突导致了许多萨满玩家面对新卡“丈二和尚摸不着头脑”。

但终于还是有人为萨满找到了新套路：法术打脸！说到法术打脸肯定会有人问：“那为什么不选择法师呢？法师的法术直伤更多，还没有过载的副作用。”但萨满的新卡“先祖召唤”配合新法术“连环爆裂”则让萨满在直伤法术的道路上走到了法师的前面。

“先祖召唤”，双方各将手中的一张随从卡置入战场。看上去是一张很随机的卡牌，但如果你的手中只有一张随从卡呢？如果这张卡是能够提升魔法伤害的蓝龙“玛里苟斯”呢？那么在10费回合你会拥有一张4费的玛里苟斯，剩下的6费？用手中的法术照着对手的脸狂轰乱炸吧。

卡组构成很简单，带上萨满所有能带的直伤法术以及“大地震击”“石化武器”以及“野性狼魂”，随从上除了蓝龙“玛里苟斯”以及红龙“阿莱克斯塔萨”以外全部带能够给你提供过牌的随从，在前9费过到“玛里苟斯”和“先祖召唤”，并利用红龙“阿莱克斯塔萨”对对手血量进行削弱之后，10费回合，秀起来吧~

值得注意的是，萨满的这套纯打脸卡组会带来大量的“过载”，好不容易扳回来的局势“一夜回到解放前”不是不可能的。所以使用起来一定要对“过载”计算的十分清楚，特别是高费回合，因为多1费的“过载”就很可能让你伤害打不全和错过斩杀。

炉石小贴士：构筑卡组心得

以上就是新卡包对应各职业的分析，希望可以帮助到一些刚接触到“炉石”的新玩家。接下来介绍下构筑卡组时的一些心得：

1.不要什么都想要。许多人在组成卡组的时候总是会有太多的顾虑，怕对手的武器所以带“软泥怪”，怕对手斩杀所以带各种嘲讽怪物，其实一套优秀的卡组永远只需要服从于核心思想即可，没有可以克制所有职业的完美卡组。

2.卡组配合不宜过多。可能许多人已经发现，高手所使用的牌组往往一看就懂，没有过多精妙的配合。如果你使用一套五六张牌配合的卡组，那么抽到关键牌本身就是一件难事，更何况不是每一局比赛你都可以拿到所有牌的。纷繁复杂的卡牌配合有时候远没有高质量单卡来的给力。

3.别犯强迫症。模仿学习高手的牌组没有错，但高手的牌组也并不是尽善尽美的，只要不是关键牌，完全可以用类似的代替，说不定因此就会发现更适合你的牌组。P

十款值得一玩的亲子游戏

■北京 君子不器 摩卡

元旦一过，就是春节，接下来是元宵节，都是喜庆团圆的日子。上班族们，可以放松一下心情，趁此时间调整一下自己，以便在新的一年里以良好的状态去迎接新的挑战。学生党们，也可以放下自己的书包，享受一下自己的寒假（据说因为春节较晚的原因，今年的寒假是史上最长之寒假）。

从本期开始，我们将以类似“十款值得一玩的XX游戏”为题目，陆续推出桌游推荐专题，打头阵的就是这篇“亲子游戏”推荐，面对对象主要是小学生（幼儿园大班估计也没问题）……还有他们的家长，是的，抽时间陪孩子玩玩游戏，绝对必要的！

进入正文之前，还是将几条说明写在前头：

1.本文介绍的游戏，适合玩家的年龄段，相对比较低，有5岁起的，有7岁起的，但桌游老少皆宜的特色决定了，这些游戏即使成年人玩，乐趣也并没变多少……嗯，某一天，你发现你玩不过自己的娃儿，千万别恼羞成怒哦。

2.桌游普遍的小零件比较多，正经的桌游包装盒上大都会写上“儿童保护事项”，比如说纸制品不能吃、远离火源这一类，虽是老生常谈甚至有些搞笑，但家长朋友们确实也要注意。另外，零件比较多也有一个容易丢失的问题，亲子共同游戏时，家长朋友也要提醒自己的孩子。

3.下文介绍的游戏，有些国内有正式的代理，就算没有，网购也很容易买到。这里要提醒大家注意正版和假货的区分，也可以考虑去桌游吧去游戏，玩过了买一套回家也不错（正规且口碑良好的桌游店一定会卖正版的）。

4.考虑到本文的性质和篇幅限制，不太可能做太详细的游戏玩法介绍。愿意陪孩子一起玩桌游的家长们，花些时间仔细研究一下规则说明书还是大有必要的，好在，这些游戏都不算很难。

下面开始正文，对于每款游戏，会给出推荐理由和游戏注意事项，同时进行玩法点评，游戏排名不分先后！

乌邦果（Ubongo）

推荐理由：拼图游戏，扩充众多，难度可以拉开梯度，玩者根据实际情况自行选择

注意事项：注意难度选择，长时间拼不出，可能影响孩子的自信心

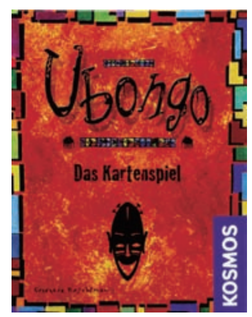
这个游戏系列，种类众多，大家可以看看下面的封面图合集就明白了。这些版本的游戏，虽然核心玩法都是拼图，但难度天差地别，从最简单的Junior版（从名字一看就知道难度低），到拼六角形状的Extreme版，还有玩法得到一



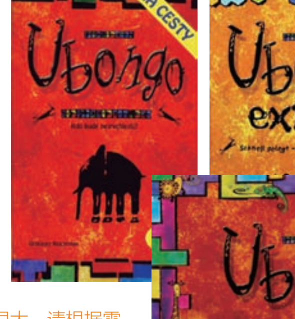


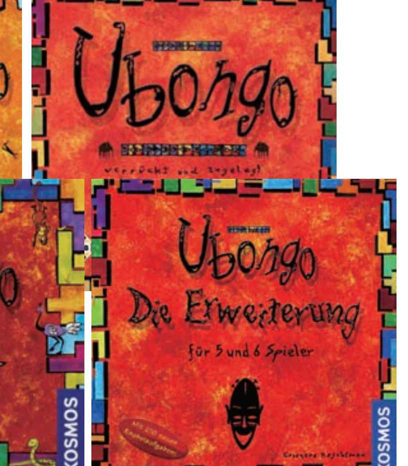












《乌邦果》系列游戏众多，虽玩法类似，但难度差距很大，请根据需要选择

定拓展的3D版，确实让人眼花缭乱。

根据参与游戏的儿童的年龄段，可选择的包括Ubongo Junior（年龄要求：5+）、Ubongo（年龄要求：8+）、Ubongo Extreme（年龄要求：8+）、Ubongo：Duel（年龄要求：8+）、Ubongo 3D（年龄要求：8+）。

玩这个游戏需要思路灵活，有时候小孩子钻了牛角尖，怎么也拼不出来时，家长要注意自己的提示方式。对战版，能增加成就感，也能增加挫折感，这也是需要注意的。

璀璨宝石（Splendor）

推荐理由：美术华丽精致，玩法相当简单，从简单的拿取宝石，到后期的牌与宝石结合，有助于训练排列组合和效率优化的能力

注意事项：要把“文艺复兴”啥的和小孩子说清楚，也不那么容易，游戏的背景可能会影响小孩子的兴趣。

游戏有40个标志物（翡翠、钻石、蓝宝石、玛瑙、红宝石各7个，黄金百搭5个），有90张发展卡（1级卡40、2级卡30、3级卡20），还有10个贵族片。

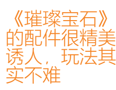
游戏的核心玩法，就是用手中的标志物（各类宝石）去换取发展卡，进而获得发展卡提供的威望值和红利，玩家的红利数积累到一定程度，就可以以此换取贵族的访问，贵族来访也会让玩家获得威望值，获胜条件也是以威望值的高低为基准的。

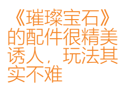
所以，获胜的关键，首先在于合理充分地利用好手中的宝石，以获得尽量高的威望值和红利，看起来有点儿复杂的游戏，抛掉华丽的宝石外壳，玩起来其实很简单。











《璀璨宝石》的配件很精美诱人，玩法其实不难





《哆宝》这个游戏，一看就知道是给小孩子玩的

哆宝（Dobble）

推荐理由：每张牌之间都有一种图形相同，可以训练对图形的识别能力及反应能力

注意事项：游戏的说明书中提到了四种游戏规则，但实际上，玩家可以以此为基础衍生出更多的规则

游戏的说明书中，游戏者的年龄要求是6+，但笔者觉得，3岁就差不多可以玩了（实际上，这款游戏有推出3+的简单版），因为游戏的规则、机制确实简单。

游戏一共有55张圆卡片，有50多种图案，每个卡片上会绘有8种图案，任何两个卡片上，都有且仅有1个相同的图案，游戏就围绕着这一处相同展开。

接着说一种较常用的游戏规则：将牌洗匀后，每位玩家各发一张（牌面朝下），剩余的放在桌子中间形成牌库（牌面朝上）。游戏开始时每位玩家同时翻开自己的卡，尽量快速地从自己的卡和桌中间牌库的卡牌找出共有图案，并且大声地念出来。第一个找出并说出共同图案名称的玩家，可以获得当前牌库顶的卡牌一张，将其迭放在自己的卡牌之上。不断重复上述步骤抢夺桌面中央的卡，直到所有卡都被拿光。游戏结束，拥有最多卡牌的玩家就是胜利者！

剩下的，就看大家发挥，找到更有趣的游戏玩法了。



《花火》的美术风格，确实招人喜欢

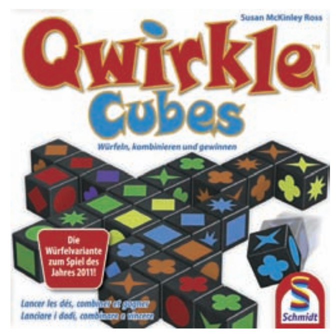
花火（Hanabi）

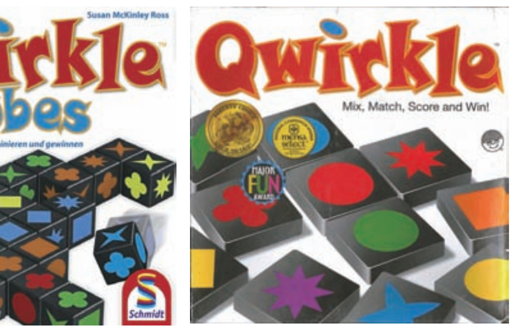
推荐理由：这是一款合作型游戏，考验团队玩家间的默契程度，有助于培养孩子的合作能力

注意事项：合作类游戏，更需要一个好的引导者，家长朋友们有这个自信没？

现在的小孩子，各个聪明伶俐，但出自独生子女家庭，与人交流、合作共事就没那么灵光了，这款合作游戏，培养的正是这方面的能力。

游戏的目的是玩家一起成功放花火（就是烟花），一共有5种颜色的花火牌，数字是1~5，其中每种颜色的1有3张，2、3、4各2张，5只有一张。游戏开始前将所有牌洗混，根据人数，2-3人每人抓5张，4-5人每人抓4张，玩家不能看自己的牌，而是正面朝外展开，让其他玩家看自己的手牌。游戏开始，玩家们可以执行3选1的行动：1.提示其他玩家的手牌，只能提示一种颜色或一种数字，而且所有该颜色或该数字都要说出，同时消耗一个提示片（起始有8个）；2.弃掉一张牌，再抓一张，恢复一个提示片；3.打出一张牌，再抓一张，如果成功就放到桌上，失败则扔掉，并失去一个花火片（一共3个，全部失去后游戏立刻结束）。成功的要求是该张牌必须按对应颜色花火的顺序有位置放，比如，任何颜色的2，在该颜色的1打出前打出，都算失败。玩家的目的就是尽量要让每种颜色的牌都1到5排列在桌子上（视为成功放花火）。







下棋，是锻炼大脑的好法子，下《扣扣棋》也一样

扣扣棋（Qwirkle）

推荐理由： 六种颜色和六种图形的不同组合，有助于提高小朋友对颜色和图形的分辨，以及对各种组合搭配的优化选择

注意事项： 计分可能要借助纸和笔，稍微有些麻烦

扣扣棋一共有108个棋子，分6种颜色、6种图案，每种颜色和图案的各3枚。玩家要做的是，通过建立有一个共同属性（颜色或者图案）的行列来获得分数。

一条有同样图案棋子的线上最多只允许有6块棋子，而且颜色各不相同。一条有同样颜色棋子的线上最多只允许有6块棋子，而且图案各不相同。每创建一条线时，你就可以获得相应的分数，这分数等于这条线上所有棋子的数量。同样，当你添加棋子到一条线上时，你也可以获得分数，这分数等于这条线上所有棋子的数量（包括你刚放上去的）。如果一块棋子属于2条线，则可以记2次分。

当你完成一条有6个棋子的直线时，你可以额外得到6分。一条已经有6张棋子的直线叫做Qwirkle，不能再在这条直线上添加新的板块。第一个结束游戏的玩家获得额外6分奖励。

说规则很复杂甚至有些绕口，大家拿出来摆摆就明白了。另外，这个游戏有3D版——Qwirkle Cubes，玩法不多说了。

拉密（Rummikub）

推荐理由： 高计算量的数字游戏，数字和颜色的搭配，多种组合的拆分和重组，提高思维能力

注意事项： 多人对战局，到游戏中后期，要有意留一些能出的牌，以控制对手的出牌路线，小孩子显然较难去掌握这个火候，家长需权衡解决之道

这款游戏又被称为“以色列麻将”，其实玩法和麻将没多少关系，只是出同色连续的牌和异色数字相同的牌，有点像麻将中的顺子和刻子吧。拉密的计算量很高，组合的拆分和重组，需要算路非常“远”，按游戏规则，拆开了无法重组还原是有惩罚措施的，不过在陪小孩子玩时，要鼓励他们多尝试，这条惩罚措施，不要也罢。

除了数字版的拉密，还有英文字母版的和更适合小孩子玩的junior版，玩法差别不大

达芬奇密码（Davinci Code）

推荐理由： 对逻辑思考能力有很大的锻炼，对提高儿童的记忆力和逻辑运算能力有帮助，而且，这个游戏不用玩，听名字就觉得高大上

注意事项： 多人对战时，其实是心理战，猜数容易获胜难。心理战这一套，对于孩子有点儿难了。同孩子玩，建议二人对战

游戏有26个数字牌，黑白各13个，包括0-11的数字和“-”的百搭牌。

将你手中的数字牌按大小从左到右排列，同样的数字黑的在左，百搭可放在任意位置，也遵循黑左白右的规则。在你的回合，你先摸一张牌，然后猜任意对手的牌，猜对了可以接着猜（颜色、数字必须都对，百搭牌也必须明确说出），如果你猜对，则对手把这张牌在原来的位置摊开，让大家都看到。如果你放弃再猜的机会，你可以把刚才抓到的那张牌按前面的数字大小规则放到你的牌队列中。如果你猜



《拉密》的字母版，不知道能不能提高孩子的英语水准？



这是《达芬奇密码》不同版本的封面图，一般情况下，越受欢迎的游戏版本越多

错了，也要把刚才抓到的那张牌按规则放到你的牌队列中，不过要摊开让大家都看到。

这个游戏不难，所以用纸、笔辅助游戏就大可不必，猜的时候表达要明确，思考的时间不宜过长，也不要在游戏中交流不必要的信息，这些要和小孩子说清楚。

德国心脏病（Halli Galli）

推荐理由：反应类游戏，既动脑也动手，可用于培养低年级学生的快速算数能力和反应能力

注意事项：按铃抢到一起时，有可能碰伤对方，小孩子玩嗨了更容易如此，大人要多注意

游戏共有56张牌和一个按铃，牌的图案为4种水果，每张牌上有1-5个相同的水果。游戏开始时，按铃放在玩家中间，大家轮流翻牌出牌，当桌面上某种水果的总数刚好是5时，就马上按铃。先按到铃的如果按对了，则可得到桌面上所有的牌，如果按错铃铛，则给场上的玩家每人一张牌做为惩罚。最后仅剩两个玩家时，牌数量最多的玩家胜出。

最后说一下，游戏还有一个挑同样图案的Junior版和加入了猴子、大象和猪的Extreme版，有兴趣也可找来玩玩。

时间线（Timeline）

推荐理由：方便携带，寓教于乐，中英双语，对历史、科学、政治、物理等多个学科都有促进作用

注意事项：对知识面要求很高，作为游戏的主导者——家长如果也知识面较窄，那么游戏很难顺利进行。相反，如果家长的知识面很宽，就可以在游戏的同时，对孩子进行综合的知识教育，绝对是事半功倍

事实上，我不认为一般的小学生能够顺利的玩这款游戏，他们的家长也不一定能，因为这里要的知识量太大，而国内的应试教育又造成学生除了考试内容啥都不关心……好吧，这个话题打住。之所以还要在这里推荐，那就是——缺啥补啥，玩一玩就知道差距了，下边就说说玩法：

游戏里的牌，都是正反面的，一面只有图案，另一面除图案外，是该图案代表的事物出现（发明）的时间还有简介。然后每人发若干张牌，没年份和介绍的那面朝上。其他的牌洗成一堆，翻一张牌，有年份的那面朝上，这张牌的左边放该年份之前的牌，右边放该年份之后的牌。大家轮流翻牌放置，放对了就下一个玩家，放错了则弃掉放的牌再重新抓一张且不能继续放牌了。谁先放完手中所有的牌，谁就获胜。



《神奇形色牌》？这名字谁翻译的？



神奇形色牌（Set）

推荐理由：需根据游戏规则寻找图形间的规律，可提高对图形分辨的能力。

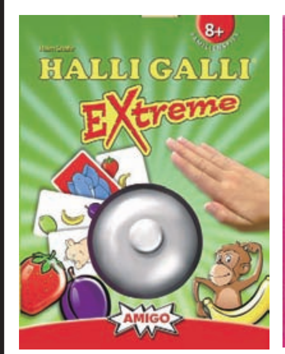
注意事项：这个游戏，上手并不简单，对规则说明书可要深入了解呀。不过，一旦玩进去，还是相当吸引人的。

这是款1988年推出的游戏，在国内火起来应该是最近的事儿，连个像样儿的中文名都没有，只好从众叫神奇形色牌了。

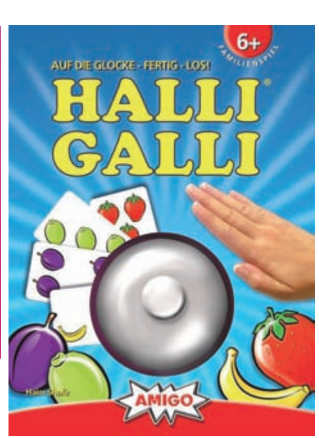
游戏规则说起来简短，但正确理解并不容易。游戏中卡牌的图案，都具备4种属性：颜色、数量、形状、底纹。游戏开始时，发12张牌牌面朝上在桌上，最好排成3×4的长方形，玩家的目的就是从桌面上12张牌中找出3张“正确的纸牌组合”。所谓正确的组合，就是指3张纸牌的4种属性必须完全相同，或者完全不同。有点绕是吧？那么回答以下的话题：

1.三张牌的颜色是不是都一样或都不一样？
2.三张牌的数量是不是都一样或都不一样？
3.三张牌的形状是不是都一样或都不一样？
4.三张牌的底纹是不是都一样或都不一样？

如果上面4个问题回答都是“是”，那么这三张牌就是一个正确的纸牌组合，也叫一个set。









上 这个游戏玩起来很嗨，小心别碰伤
下 金属盒子，让《时间线》看起来也很上等







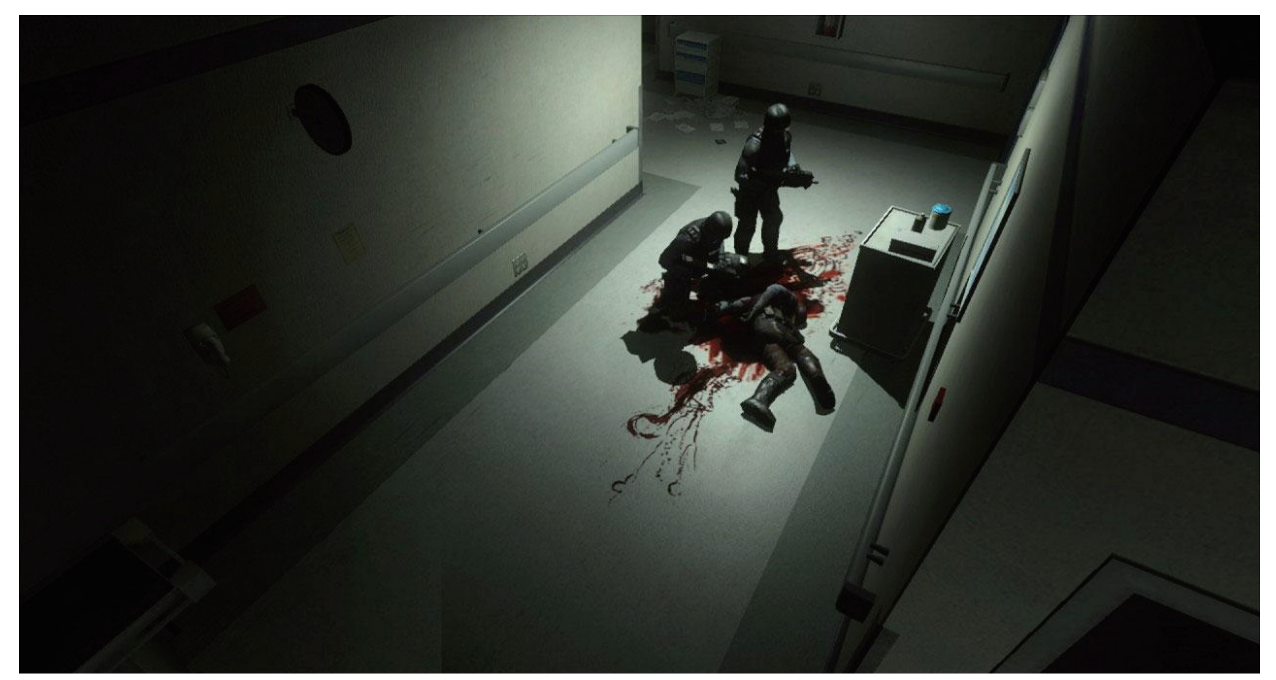












吓得我手柄都扔了！关于“恐怖游戏”

在去年刚刚复活的“鹰头马大奖”上，我们新设立了“年度最佳恐怖游戏”的奖项。回望2014年的游戏新作，恐怖游戏着实打下了属于自己的一片江山：有人说恐怖游戏达到了新高度；有人说现在的恐怖游戏掺了太多水分；还有人说恐怖游戏超越电影指日可待……那么，关于“恐怖游戏”，你怎么看？

纯恐怖游戏输给了市场

“不管是商品还是艺术品，游戏终究是用来创造利润的东西。”

■说书人：木然

2014年的恐怖游戏不少，但真能把人吓尿的没几个，尤其是那些号称大作的，简直就是打着恐怖的旗号骗钱——如果你觉得一个以妹子为主角还加入了湿身、乳摇和换装系统的游戏能称之为恐怖游戏的话，未免也太对不起那些被吓得丢手柄拔电源的夜晚了。

定义恐怖游戏，意味着我们要甄别一堆带有恐怖元素的游戏，把它们和真正的恐怖游戏区分开来，这可是个技术活。毕竟吓不吓人是根据个人胆子大小来决定的，而且也不是每个玩家都能带着心率计插着各种仪器检测恐惧时血液中的肾上腺素水平——所以我只能从个人角度出发，谈谈我对恐怖游戏的认识。

在恐怖游戏中，恐怖感的最大来源是什么？是那一瞬间的惊吓？其实惊吓更像是一种释放，把之前积累的、令人窒息的压抑感一次性放空，然后再在原有的基础上继续积累，如此反复循环，成就一个无解的轮回——当玩家发现他走不出这个圈子的时候，就会像《寂静岭》电影最后母女被困在寂静岭里一样，戏内戏外都弥漫着一种强烈的无助感。

从绝望到希望，这就是恐怖游戏的美好之处，但相当一部分恐怖游戏给主角安排的结局都不怎么圆满。就像《逃生》，记者先生历经无数磨难，好不容易发掘出巨山精神病院的真相，消灭了大Boss比利的肉体，与其合二为一，正当曙光在望，大门一开，几个士兵上来〞pia〞的就是一枪，最后记者死亡，灵体愤而开杀，大家都玩完。从商业上来说，我花了这么多钱，受了这么多苦，最后你给我整这么一出，这跟〞我XX都脱了你就给我看这个〞有什么区别？

艺术？别跟我聊艺术，说到艺术我就想起今年看的一部烂片《露水红颜》，原著结局本来挺好，电影里硬给改成了有情人终成眷属，一点沉思的空间都不留给观众。

《露水红颜》虽然在艺术上失败了，但作为一部商业片，它满足了广大韩剧粉丝的需求，拿到了6400多万的票房，不理想但也算不上失败。

游戏市场和电影市场在某种程度上有着惊人的相似点，尤其是在艺术和市场的权衡上。当纯恐怖游戏为了追求口碑而一味地牺牲用户群时，反而是那些



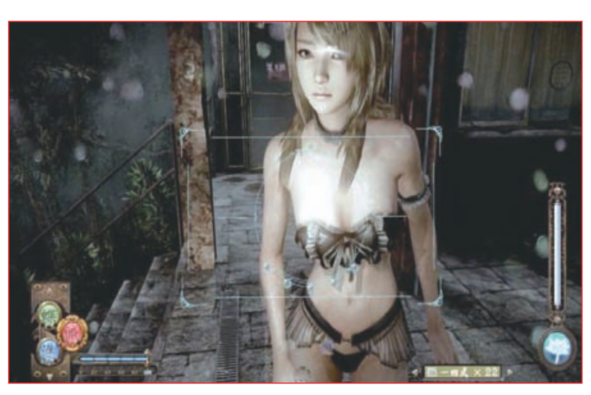
拿恐怖做噱头、用恐怖元素做点缀的游戏赚到了钱。历史上的“生化危机4”存在两个版本，其中那个胎死腹中的“生化3.5”，从仅存的演示视频来看，三上真司本来打算将其做成一款偏惊悚恐怖向的游戏，但是因为种种原因，不得不放弃了这个版本，只继承原有的人设，其他一切全部推翻重做，这才有了后来的《生化危机4》。“生化4”堪称是“生化”系列的颠覆之作，包括视角、系统与玩法，都经历了巨大的变革，但这却是系列有史以来评价最高的一作。新的“生化4”和原来的“生化3.5”相比，动作元素被大大增强，恐怖氛围的营造也截然不同，最重要的是，由于战斗系统的改进，它的可玩性达到了一个新的高度，“生化4”也因此成为了系列被移植次数最多的一作。

另外，虽然游戏市场的利润号称一直在削减，但玩家还是会抱怨正版游戏的价格太高。纯恐怖游戏往往是一周目胆战心惊，二周目闲庭信步，三周目就开始变着花样调戏敌人，更何况大多数人通关后很难再提起二周目的兴致。这便涉及到了性价比的问题，因为有时候游戏体验和游戏性不一定是成正比的，尤其是像《逃生》这种没有战斗部分的游戏或者其他的AVG，对于打通过一遍了解大致流程与剧情的玩家来说，它们存在于硬盘或书架的意义仅止于怀旧而已。

在这种情况下，恐怖游戏的价值被进一步降低了。玩家在挑选游戏时会更倾向于购买那些看起来可以玩得更久的游戏，而不是一周目后就放置不动的一次性消费品。为了收回成本，恐怖游戏不得已降低售价，压缩利润空间——在Steam上，恐怖游戏的打折幅度往往仅次于独立游戏，甚至低于那些发售了很久的游戏。给玩家带来福利的同时，也给开发商带来了困惑：既然如此，我为什么要去开发一个不赚钱的东西？

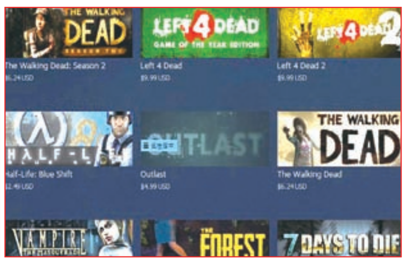
这大概可以解释为什么现在纯恐怖游戏越来越少了：市场变得更加成熟，玩家需求也在日渐丰富，被淘汰出局的产品越来越多——《钟楼》《死魂曲》《网络奇兵》，还有重启前景并不明朗的《鬼屋魔影》和差点没了后续的《零》。恐怖游戏正在走向没落，将来它甚至无法单独作为一个游戏分类存在，而是成为游戏的众多标签之一。等“生化危机”出到9，我们也许会说“它曾经是个恐怖游戏”或者“恐怖是这个游戏的一部分”，但不太可能把这款游戏形容成“恐怖游戏”，实际上，我很怀疑到时业界还是否存在“恐怖游戏”的说法。

肯定有人会说，我爱恐怖游戏，我不希望它就这么完了。我的建议是：市场的问题就用市场来解决，如果你爱它，去购买正版，不管它有没有打折，用销量去鼓励那些开发者——这个东西还是值得一做的。









左上 为了市场，卖点肉吧
左下 好游戏都是被逼出来的，很遗憾，烂游戏也是
中下 像《网络奇兵》这种作品没有延续下去真是太可惜了
右下 “STEAM上恐怖游戏打折了！”“买买买！”

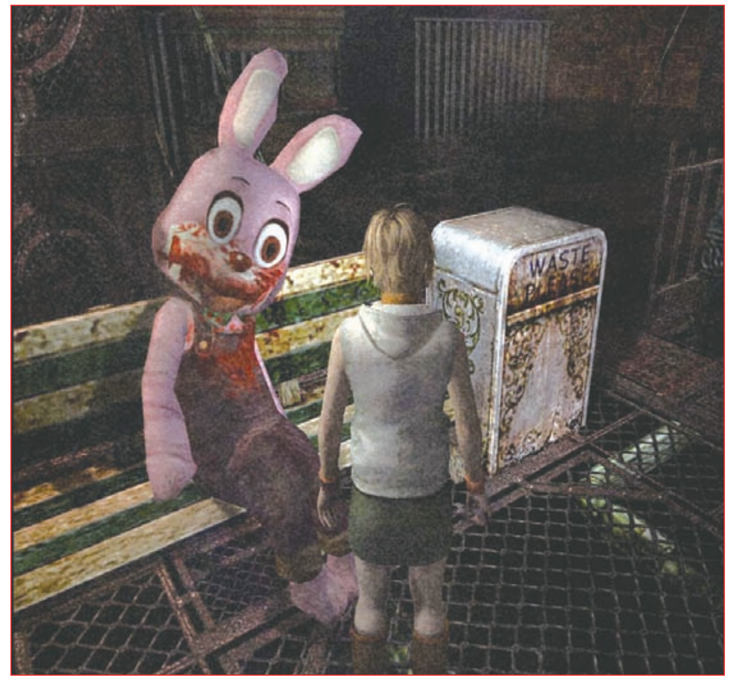
真正的恐怖游戏永远只属于小众

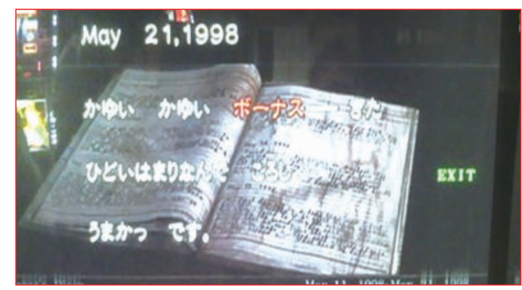
“只有活着，才能感受到恐怖。”

■说书人：介错人

恐怖游戏这个概念，从诞生至今已经经历了几十年的历史、上百款游戏。恐怖游戏的体验，不同于恐怖小说和恐怖电影。但和推理游戏、推理小说以及推理电影有几分类似。

小说与其他两类载体的区别并不仅仅在于画面感和视觉上的冲击力，而是需要读者去主动推动故事进展，也就是最终读者可以随着心理变化自行把握阅读的节奏。最终还原出的体验不但会因人而异，甚至在不同时间不同场景不同身体状况下也会还原出







左 寂静岭的核心是压抑而不是恐怖，在这种氛围中就连笔者这样的核心玩家也很难做到不间断长时间游戏
右上 かゆいうま（好痒好想吃）是生化危机初代的名梗
右下 零系列是少数坚持原有风格的生存恐怖类游戏

不同的感受。一个通过细节不断思考的阅读体验和一次走马观花甚至跳到末尾看结局的阅读体验自然是天差地别，完全依赖读者的主观能动性。

而电影的节奏则牢牢把握在导演手中，观众在观影上的体验是可控的。只要导演具备功力，总能让观众在每个时间节点产生相似的观影体验。但由于被动接受信息且观影时间局限在几个小时内，观众很难产生什么共鸣——虽然我关心凶手是谁，但我可以忽略主角在特定时间点排除其他嫌疑人锁定凶手以及推理过程。

而恐怖游戏和推理类游戏的出现之后完全颠覆了以往类型小说、漫画和电影向读者和观众传递体验的形式。在恐怖游戏中，如果玩家克服不了心中的恐怖，主动穿越阴森的走廊或者未知的和式古宅，或者迈入布满血色红锈的医院，都会导致游戏流程止步不前；如果玩家放弃思考，放弃反复调出各种物证、证言进行比对，就无法找出矛盾点让推理出现阶段性进展。这样的体验无法以第三者开上帝视角，我们所面对的恐怖不再源自对他人遭遇的同理心，而是需要抗拒自己内心所涌出的恐惧。

在所有恐怖游戏当中，真正能赐予玩家恐怖感的只有生存恐怖类游戏。自三上真司在1996年的《生化危机》一代开创该类型后，此类题材在PS、PS2平台上一度盛行。这类题材的主要特征是：未知的世界、压抑的场景、有限的物资、匮乏武器种类、别扭的操作及动作避免玩家开无双，还有那种高悬于头顶蓄而不发的达摩克里斯之剑（Damocles）的压迫感。主要代表作品有《生化危机》旧系列、《寂静岭》旧系列，还有《零》系列、《死魂曲》系列以及更为小众的《九怨》。

生存恐怖类游戏能把玩家吓尿的手段，核心在于弱化玩家能力、玩家装备，甚至弱化角色操作的手感让玩家意识到自己在游戏中是个弱者，只能借助极有限的资源面对危机四伏的未知环境以及逃脱路线，所要面对的是基于本能（食欲）向玩家逼近的敌人所带来压迫感（面对高智商连跑带躲带跳的丧尸，我反而觉得自己是在战斗而非求生）。

因此Survival horror游戏最大的价值体现在一周目——甚至说得极端一点说只存在于一周目也不为过。而且必须是脱离攻略，最好连故事背景、世界观设定也不甚解便开始的一周目游戏体验。唯有这样，每次的遭遇战才是真实的遭遇战，每次战斗才是真正的试炼，每次死亡才会痛彻心扉，如果身为玩家缺乏这样的觉悟，最好不要轻易去接触这种游戏类型，因为你是在浪费时间。

并非所有玩家都有自虐倾向，即便是老玩家在受挫之后，也不得不暂时放下手柄调整心态，甚至转而求助攻略达成爆机。而价值集中于一周目的固有属性（这点对于恐怖/推理的小说/电影也是一样，缺乏反复观看的价值）也为这类作品在恐怖感的渲染上带来了很大限制。

每一代家用机平台的成功往往取决于平台上有多少游戏系统上的创新，这个提法跟今天手游圈提玩法概念比较类似。如同回合制游戏在FC、SFC时代在有限机能下将表现力做出大幅度提升一样，土星上的VR战士、PS2上的三国无双系列等等做出的创新均是如此。AVG游戏能在第五、第六代家用机平台上井喷，也是由于打造游戏氛围上入手自然也比从特效、画面上制造冲击力现实得多。

然而随着家用机3D图形处理能力的不断提升，生存恐怖类游戏渐渐失去对主流玩家的吸引力，这种游戏类型也逐渐淡出主流游戏类型的范畴。《生化危机》《寂静岭》开始拿着原有品牌稳中求变，探索新的游戏玩法。而部分坚持原有游戏玩法的如《零》系列、《死魂

曲》系列等作品则依然小众，这些系列生存状况举步维艰，几年才能出一部作品，而且多数需要找一条大腿抱，《死魂曲》本身就是索尼第一方的品牌，而Tecmo内部《零》系列的project zero团队在多平台路线尝试过3作之后，不得不从第四作《月蚀的假面》开始傍上任天堂的大腿来保证研发经费。

你可以说“生化4”拯救了系列，但对于很多从旧作一部部追过来的玩家来说，即便接受也不过是当成一款好玩的游戏。随着敌人各种质量不守恒变身，以及Leon使用常人无法施放的体术（诸如背桥摔爆头）的时候，系列硬科幻以及所谓带入感就已经见鬼去了。

随着《恶灵附身》的发售，有许多玩家欢呼这是恐怖游戏重新回归原点的中兴之作，目前作品销量也达到了二百多万。

但讽刺的是，差不多同期发售的真正生存恐怖游戏类型的原点，同样是三上真司《生化危机重制版》的PS3版本目前的销量根据VGcharts统计还不到1万套，在日服PSN上可看到对该移植版本给出的打分评价也不过170条，整个《零》系列的销量合计也没超过100万套——这也足以说明恐怖游戏的所谓中兴不过是个伪概念，最核心恐怖游戏依然是个cult文化，是小众圈子——曾经购买过GC和Wii版的重制版玩家失去了再度购买PS3和PS4版的欲望。从最初的生存恐怖到后来的恐怖中寻求刺激，到最后在刺激中象征性地融入恐怖元素——这才是恐怖游戏的末路。

模仿，和那些藏在模仿背后的东西

“电影是戏剧的儿子，而游戏则是电影的儿子。”

■说书人：XxisBacK

也许你会熟悉这样的恐怖场景：昏昏沉沉、头痛欲裂地醒来，却发现自己被固定在一部恐怖的杀人机器之上，锋利的巨斧和刀刃眼看就要将自己一分为二，而不远处不断闪动的计时器，则提醒着你还剩下多长时间的生命。突然，一边的旧电视闪着“雪花片”打开，一个戴着恐怖小丑面具的怪人慢慢转向你：“Let's play a game”。又或者是这样的：当你因为某种原因误入到未知的荒山野岭，强烈的求生欲望使你不顾一切的想找到有人生存过的痕迹。在发现不远处有一个似乎长期与外界隔绝的村庄时，尽管它看上去神秘阴森，但你还是鼓足勇气向前赶去，渐渐消失在充满水汽和莫名灰尘似乎永远也不会出现阳光的林间。只剩一边的路牌上静静地写着“Welcome to Silent Hill”。





左上 《寂静岭》是为数不多的游戏改编电影的成功之作
左下 面对蜂拥而至的僵尸，大部分玩家在感到恐怖之前就已经扣动扳机了
右上 《死神来了》是一部非常典型的“观众明知道主角会死，但还是得接着看下去”的电影

没错，以上两段剧情正是源自于经典的恐怖电影《电锯惊魂》和《寂静岭》，“竖锯”和“三角头”的恐怖形象让无数观影者在沙发上吓出一身冷汗，或是在影院里紧紧抱住另一半。然而，之所以选择这两部电影作为开头，是因为它们都在某种程度上和游戏挂上了钩。《寂静岭》改编自KONAMI1999年的同名恐怖游戏，而在《电锯惊魂》第一部掀起了恐怖热潮后的5年，同名游戏也悄然登场。“恐怖电影，即运用一系列表现手法，使生命受到威胁而引起人内心恐惧的电影。”这是对恐怖电影的官方定义。折射到形形色色的恐怖游戏上，这条定律依然成立，为了活下去，我们不得不继续游戏，而继续游戏的代价，就是更大的心理压力，更多的恐惧感。不论如何，现在的恐怖游戏依然停留在对电影的借鉴和模仿上。

当玩家控制着主角塞巴斯蒂安历经千辛万苦打败了最终Boss鲁维克精神实体所化成的巨大怪物，同时一脚踩爆了鲁维克那个制造出整个噩梦梦境的大脑后，逃出迷宫的主角走出精神病院的门口，却看到形似鲁维克的小孩身影，以及在梦境中才会有的特殊身理反应：耳畔的阵阵杂音以及不断留出的鼻血……这是去年“生化之父”三上真司新作《恶灵附身》的最终结局。在许多玩家还在为这个看似没有讲完故事的结局所困惑的时候，我脑中却浮现出了诺兰电影《盗梦空间》的结尾画面：当莱昂纳多饰演的道姆·科布顺利地完成任务回到家中，见到了久违的亲人和朋友，沉浸在幸福之中时，却没有人注意到用来区别梦境和现实的陀螺依旧在静静地旋转。这种当你费尽千辛万苦想要摆脱梦境却最终依然回到原点的感觉足够让任

何一个认真玩过游戏或者看过电影的人陷入沉思。虽然《盗梦空间》算不上恐怖电影，但同样的设计带入纯恐怖游戏中却依然具有强大杀伤力。而《恶灵附身》之中“一个足够强的大脑创造出一整个世界”的剧情，又似乎带有电影《源代码》影子。

再让我们看看另一款不算大作却拥有一大批恐怖游戏粉丝的作品《逃生》。在《逃生》中，玩家手持DV进行“生存探索”的设计强化了游戏的真实感，也给恐怖游戏的思路提出了新方向。然而这样的尝试，在电影史上早就获得过成功，1999年的电影《女巫布莱尔》就已经说明了这一切：三个学生为了调查传说中的“女巫布莱尔”，扛着各自的DV来到了乡下小镇，挨家挨户地采访拍摄并了解情况，然而等待着他们的事情却远超乎想象……你以为这是某位恐怖电影大师的精彩创意？不，这就是一部彻彻底底的学生片，相当于电影学院学生的毕业设计，而就是这部0成本电影却打败了同期所有的恐怖片大作，上映后连续两周蝉连票房亚军，原计划只在27家影院上映的电影被安排到了1100家。这也许就是为什么不算大制作的《逃生》也可以吓倒一大票玩家的原因吧。

其实对于历史仅短短几十年的电子游戏来说，能融会贯通电影之中的某些经典元素，再给出自己的新诠释就已经十分不易，游戏超越电影想必也只是个时间问题。回到恐怖游戏上来，它和电影相比也并不是一无是处。那么青出于蓝在于何处？由“强代入感”产生的“负罪心理”。

关于恐怖电影，有一套“透明人”的说法。在观看恐怖电影的时候，我们就像是一个个不存在的“透明人”，镜头就是“透明人”的视角，故事剧情也不会因“透明人”而改变。于是在观看恐怖电影时，作为“透明人”的我们所感受到的恐惧大致可以划分为紧张、不适以及同情等等。我们会对幽暗神秘的电影场景感到害怕，产生紧张的情绪；在看主角或配角被杀害、肢解的时候，我们会因为“同类受到伤害”而本能地







左 和寂静岭相反的是，《电锯惊魂》的游戏却并没有取得不错的成绩
下左 也许《女巫布莱尔》的制作团队自己都不会想到，这部成本低的不能再低的电影会取得如此大的成功
下右 同样是暗示主角没有走出梦境，《恶灵附身》中耳畔的杂音和《盗梦空间》里停不下来的陀螺有异曲同功之妙

产生不适的感觉；而更重要的是，在主角还没有遇害的时候，也许“透明人”就已经看穿了结局，那么在主角不知情地走上“不归路”时，不断溢出的同情心理也会由于无法改变的结局而上升至恐惧的高度。但无论恐怖电影如何表现，依然存在着无法超越游戏的硬伤：你无法替主角做出选择。是的，最高明的恐怖电影能让人生临其境地体验发生在主角身上的悲惨故事，然而好的恐怖游戏却能让玩家真正地扮演主角，改变主角的命运。换句话说，在恐怖游戏之中，玩家从蹲在墙角偷偷看着主角行动的“透明人”被强行变成了主角的控制者，你再也不需胆战心惊在心里为主角祈祷了，你需要做的是鼓起勇气帮助主角逃出生天。

这样的不同，就会产生某种程度上的“负罪心理”。打个比方：电影里的主角按下了未知的按钮，门打开放出了恐怖的怪兽，瞬间将主角女友的头咬掉，影院中的观众被吓了个半死；然而如果这一切发生在你正在玩的游戏之中，在倒抽一口凉气的同时，一定会有这样的声音出现：“那个该死的按钮是你按下去的！”如果游戏的剧情足够生动，特效足够炫目，贴图足够逼真，这样不断涌现出的“负罪心理”积少成多，玩家就会在游戏之中处处小心翼翼，慎而又慎，以此带来真实的恐惧感。对于恐怖电影，我们不希望主角挂掉，而对于恐怖游戏，我们不希望自己挂掉。

另一方面，过度的“负罪心理”营造也会让玩家的游戏体验跑偏。例如《求生之路》系列，尽管带有恐怖元素，但我们依然完全无法将其归类为恐怖游戏。原因在于《求生之路》系列过分强调“生存”，只要能活下来，剧情、故事、探索什么的完全不重要，导致许多玩家在还没有被成群的僵尸吓到之前就已经本能地端起枪开始射击了……恐惧感的营造是门心理艺术，如何掌握好节奏，不要过度才是关键所在。P



Joker的留言板

1 APP正在进行内部测试，现阶段的版本不太令人满意，正在努力进行优化，再次跳票，我们也是没办法，你们要实在忍不住想抽我，请别打脸（本来就够肿了……）

2 近期北京的公共交通涨价了，有几个同事比如一丝Blue君的日通行成本已经涨到10元以上，他最近愁的要死要死的……

3 最近实在是太忙了，以至于基本没什么完整的时间来打游戏，只是在一些碎片时间内打穿了《王国守卫军前传》和之前一直没玩的《古墓丽影》，还有把《炉石传说》打到了天梯3，你们呢？最近有什么爆机了的游戏么？说出来大家比比呗。

4 网站试运营一段时间了，你们对编辑们每天的更新的新闻满意么？如果有不满意的地方请告诉我，我会去帮你们抽打编辑的。

5 最后我建立了一个大众软件官方的Steam小组，地址是http://steamcommunity.com/groups/dzrj，欢迎大家加入，今后偶尔组织个水友赛什么的，也挺好的吧！

battlecruiser：编辑部给发交通补助啊，物价涨了工资也要涨嘛！你把《王国守卫军前传》和《古墓丽影》打穿了，还把炉石练到3级了，这也叫忙？那要不忙是不是Steam上都不够你玩的！哈哈哈！

网站很好，编辑部们更新的很刻苦！ 就是忙的没时间看……Steam小组已经加了，然后发现好多千手观音……

zkkPaL：手机上同时在玩《糖果传奇》《名侦探柯南OL》《怪物弹珠》《海岛奇兵》《暖暖环游世界》。PC上主要是《风暴英雄》，来个“古剑”的激活码呗，就可以测起来了！当然我自己也在设计着游戏！

亦文：没什么没什么，都能理解，毕竟大软坚持到现在也不容易，Steam我也用好久了，最好一起打CSGO。最近几乎什么游戏都打不动了，下了个《炉石传说》安卓版，提示必须得6寸以上手机或平板……《龙腾世纪：审判》打了一半，倒是有重新来一遍《黑暗之魂》的准备。

合欢散：房子租的离单位近的好处在这里展现了出来！

落琪：两趟车，一趟地铁2+5，来回就是14……呜呜呜中午还要吃饭，呜呜呜……

Pla153：PSV的“弹丸”1和2白金了，PSP的《暗夜杀机2》刚通关。

以泡面为名：“弹丸”奖杯到82已经要吐了，收集“胖次”妹子还好，汉子根本无力天天陪啊=_=还有刷礼物简直太浪费时间了=_=

B6_X：1.个人觉得应该在APP开发优化过程中不定时的来几张进度截图吧！

2.话说帝都公共交通不是有优惠政策嘛！

3.PSP刚把《火影究极冲击》又通了一遍，感触良多

4.不会又去发声练习了吧……

5.新闻挺满意，不过要吊打的话能直播嘛！

1st小剑：昨天和几个同学玩了《波多黎各》和《星杯传说》，毫无友情的一个下午……

千零影：来晚了没抢到二楼！

跳票什么的，嗯……我表示淡定，毕竟这给我的感觉和老师在下课后拖堂差不多，习惯了。

关于帝都的交通，我提议给编辑们配一辆自行车。

←_←至于游戏什么的……没电脑没流量也就只能玩玩单机手游。前段时间通关了《纪念碑谷》，感觉很好。不过在看了J胖对《纪念碑谷》的评价以后严重怀疑他到底有没有通关。

不出意外的话今后的每个元旦节、愚人节、儿童节、国庆节当天我会在大软后院的二次元板块里放出新番预告，希望读者老爷们来捧场！

小皇帝莱西：接受跳票不是一个玩家的基本素养吗！

最近都在打Steam上打折了的游戏，《payday2》《garry's mod》什么的。

话说好想玩“GTA5”……

诺克萨斯圣主：反正现在就坐等APP了，嗯，反正再等几个月也没关系的。

darkheroex：1.APP不着急。

2.PSV《乐高蝙蝠侠3》白金完成！

3.PSN又被黑了，伤不起啊

辰色丶Xx：2015年不是大软创刊20周年么╮(╯▽╰)╭有木有特别纪念刊呢？明年就高考了，从三月开始大软买来先攒着，考完再看！期待纪念刊！

tgsxlchl：最近把开罗游戏的《游戏发展国》和《寿司店通关》了。

逍雨断魂：买了NDSL、PSP玩游戏拉。加油做APP吧！

云海的守望者：最心塞的是领了14天会员体验，就碰上PSN被黑的忧伤事……虽然现在能上了，但感觉也没几天了。编舞的奖杯还没拿到，ACU白金无望╮(╯▽╰)╭（顺便吐槽ACU

的狗血结局，节操碧果然是不死女主不舒服斯基）。

a921917508：出个《星界边境》的特别篇吧？稳定版快更新了！

梦有....终逝：1.APP什么的跳票什么的已经习惯了。

2.我们这通了城铁，票好贵的说。

3.游戏啥的上高中了直接离我而去QAQ。

sf小毅：跳票什么的，太正常啦。保证质量嘛，太可以理解了。马上要到2015年了，希望能出些活动。

dddarkwing：高三党没时间玩游戏TAT。

lk——朗空：1.高三党表示手机和游戏根本没机会碰！

2 我们区公交免费←_←

以泡面为名：1.跳票了什么的现在好像都已经习惯了因为现在各种游戏产品发售上市什么都跳票，毕竟满足所有人很难=_=……

2.编辑部赶紧发交通补贴吧！

3.PSV已经吃灰了半年，《宝石v》不玩日文，基本这半年没什么想玩的大作了……Steam最近被G胖坑了不少钱QAQ，不过只通关了《这是我的战争》，至于《逃生》，渔夫快来保护我我不敢玩QWQ

4.后院里编辑确实很多很好玩→话说木然开赌盘欠了一堆钱和包子怎么就不给了，难道我们要戴上小红帽要么！

5.最近用手机打开后院，老会莫名奇妙的弹入一个奇怪版的后院，只有搜索一栏，莫名烦=_=这个不满意应该抽打谁！

6.话说水友赛要不要组织一个渔夫水友挑战赛？他不是对各种动作游戏有自信么，看看软粉里有没有高手！

午后一曲离歌：不管怎样，相信大软会越来越好的。期待崭新的2015和崭新的你们。



《龙腾世纪审判》



《星界边际》

《游戏发展国》

后院热帖 bbs.popsoft.com

《古剑奇谭OL》封测在即！我们特此发起活动，号召大家来说出你对《古剑奇谭OL》的期待，我们将会在论坛中有精彩留言的朋友里，随机抽出几位，送出游戏激活码、一季度《大众软件》杂志等奖品！ **发帖人 Roll**

li_what：想当年单机版打完结局时，百里屠苏闭上双眼的那一刻，我的的眼泪就止不住的流。看着他闭起的双眼，还没有实现和晴雪的约定，还没有看够这世间的山川风光，还没有看到大师兄接任掌门……他走了，我们却始终等待着他，等待某一天那个一袭黑衣的少年还会回来，带着温柔的笑，牵着晴雪的手，走过我们的身边。看尽世事沧桑，仿佛下一刻还会睁开一般，时间在这一刻停止，一步也不肯离开。他那眉间一点朱砂，始终不曾忘怀。

libobby：高一，2007年，结缘“仙剑四”。开始关注上软软星团队。

高三，2009年，得知以“工大”为核心的上海烛龙成立，并研发神秘RPG游戏。

大一，2010年，《古剑奇谭》上市，为之感动，为止震撼。其中的感触，一路追随而来的人都明白。

大三，2012年，《古剑奇谭二》上市。勇于创新，虚心接受批评的烛龙，让“古剑二”更上一步，多年追随，未曾后悔。

如今《古剑奇谭网络版》即将面世，虽然伴随外界质疑与猜测，但是我相信，不管游戏做的怎么样，以烛龙的一贯风格，认真对待玩家的态度，游戏必将获得玩家的热爱。

2007年开始买大软，关注国内外单机游戏。特别喜欢看8神经大大写的国内单机游戏报道，特别是“古剑”上市前，每期大软都买，在宿舍放着厚厚一摞了。上大学后还有买大软的习惯，喜欢大软的风格，也欣赏大软的坚持。

腐烂天使：从“仙剑”到“古剑”，从单机到在线，从原来晶合后院到现在的大软后院……从以前的每月三期的杂志到现在的微博，从通过杂志平媒看“古剑”的消息，到现在通过微博看“古剑OL”的研发，喜悦不多，更多的是感慨和心酸，大软加油，古剑加油，国产游戏加油。

夜阑醉听雨：

一、琴心剑魄今何在

与《古剑奇谭》的渊源还是很深的，这么多年来一直是忠实铁粉。记得刚知道《古剑奇谭》的时候，刚毕业参加工作，也一直是仙侠游戏迷，特别知道是“仙四”原团队出品的时候，我更是激动不已。当“古剑”一出来的时候，用身上第一笔工资入手了正版游戏，在预定第一时间就抢先付了款。那时还不是很富裕，工资才1000块钱，但就是为了支持古剑，支持烛龙。这是一个骨灰级粉丝的心声，决心要支持。尽自己一点微博之力。

——因为喜欢，决定拥有，因为在乎，才不放弃。

二、回味记忆最初的感动

官方放出《古剑奇谭OL》的新闻那一刻，我心中充满着美好的“古剑”世界画面和大世界观。更是“古剑”那份最初的感动，让我对“古剑OL”万分期待。一年，二年，三年，时间就这么在盼望中渡过。每天打开“古剑OL”官网和进“古剑OL”帖吧，似乎已经成为生活的一部分。生怕哪一天忘记去关注，第一时间错过了“古剑OL”的消息。心里也一直在沉淀着，随着“古剑OL”的消息一步步的爆料，自己也是一天天在成长。这么多年过去了，心中常常挂念的最初的感动，仍是不忘怀。

——因为期待，所以等待。因为寻找，心已所属。

三、对《古剑奇谭OL》的期盼

不抛弃，不放弃。终于等到了“古剑OL”要测试的消息，几年的等待与期盼，终于有了答案，你来了。对于一部游戏的期盼，源于内在情。希望“古剑OL”的内在，依旧伴随着最初的感动，在浩瀚的世界观之下，延续着经典的传承。在这大千世界，山川河流，浩瀚星空之下，印着是玩家们的心声和脚印。每一个去过的角落，那份欢笑与泪水，在不断的徘徊，夹藏着情感的交织。希望在游戏体验方面，能有很大的突破。敢于挑战传统网游的一些固定思维，能有新的思维存在，有自己的独到之处。游戏文化，能影响到一部分人，对于人生的感观，对于自我的救赎。把它当成一部艺术品来解读。就如一部好的电影，看过第一遍，想回头看第二遍的念头。平行的世界观，就像虫洞一般，存在多种可能性。在游戏剧情方面，希望能有更紧密的关系网，更深入的情感交织。不会觉得枯燥无味。在战斗方面，玩家关心的多一些，期盼着能够灵活性的操作，职业平衡更加合理，让每个人都能感受到，那种轻盈畅快般的流动。在玩法方面更丰富多样性，家园系统能够保留。收集世界名书，寻找隐居高人，多变的宠物系统等。网游的热度，一部分在于粉丝们的坚守，一部分在于开发商的努力，我相信烛龙不会让我们失望。这么多年，一起走过风风雨雨，我相信在未来的路上，“古剑OL”会与我们一路同行，一起放歌。有你，有我。正应了那句经典，“踏歌长行，梦想永在”！

——因为拥有，倍加珍惜。因为值得，共创明天。

asakusashin：从2012年这个时候，“古剑OL”放出第一版宣传动画开始就在期待着，靠单机起家的烛龙究竟能做出一个怎样的网游？

能不能有所创新，有所突破，这也是包括我在内的许多人一直以来都很关心的一个问题。

从之前的宣传来看，职业配置上不同于“魔兽”“剑三”这种战法牧，还出现了副本单刷模式和团队模式，这一点感觉挺不错的，避免了组不到队就打不了本的这种情况发生，而且单刷感觉还挺有挑战性的~

虽说从很多方面来看，OL主PvE，但也希望PvP方面不要落后。毕竟副本里的Boss是死的，操控角色的玩家是活的。和一个Boss打可能就只有几种固定的打



法，而和玩家的话，常常会有意想不到的打法出现。当然，打副本时的团队合作也是很有趣的。总之就是希望PvP玩法也不要太单调吧。

至于画面和优化，希望尽力而为。技术有限这是一个制约条件，只要真正把资金用到该用的地方去，相信玩家的心里对这些是有数的。

说了这些，无非还是期望能做出一款好游戏，真正具有游戏性而不是为了圈钱的游戏。尤其是在刚刚起步的时候，方向一定要把握好，千万不要被"宅基腐"过度占领。我也相信烛龙和GB不会把这种东西当卖点，后期游戏会变成怎样先不说，一定要有一个风气正的开端。

希望OL能稳步发展，不要太急躁。同时也期待着"古剑三"！！！

多谢大软搞的这个活动，说来惭愧，因为平时没有买杂志的习惯，在书报亭啊小书店的时候杂志都是随意翻一下的。大软是我知道的为数不多的电脑方面的杂志之一。因为只知道那么几本，所以每次都会注意到。也希望大软的杂志能坚持办下去，越做越好。说的有点俗，请见谅……

楼云轻：首先承认错误……我的账号是刚注册的，但是我们家大软堆了一柜子了。

接触到"古剑"还是高中的时候，玩儿过"仙四"以后各种意犹未尽，高考结束立刻买了"古剑"回来玩儿，不知道多少周目，而且因此还衍生喜欢的配音和Cos……

其实对国产游戏一直都有着特殊的热衷，外国游戏始终上不了手，也算是一波"比游戏公司还担心销量的玩家"之一。

"古剑二"出来就火速定了手柄定制版，如今也不知道多少周目了。买的游戏盘自己收藏，大软送的盘自己包装安利给小伙伴。

susugu1100：作为一个跟随"古剑"4年多的忠实粉丝，对"古剑"有许多说不出的爱。很多周边产品的收藏。或许在外人看来，认为这是一种对游戏的痴迷。大概是2010年接触到了《古剑奇谭》，通关以后成了古剑的铁杆粉丝，到后来的二代产品。单从游戏的角度而言，《古剑奇谭》两代产品和很多传说的国外大作比并没有什么游戏性可言，通关也只是花费那么几十个小时。我也看过很多游评，当然每个人对游戏的理解不同，玩游戏的出发点不同，看法自然不一。说到支持国产，我没有这么高尚，或者作为国产RPG经典就如何如何。我理解的这种爱，更多的是出于一种对游戏文化、世界观、价值观的解读，触碰到了我心灵的深处。说影响到我也不为过，因为它本来就像是一个赏心悦目的故事、一本耐人寻味的小说。其中蕴含的爱情、亲情、友情等等感情和我产生了共鸣，感人至深，致使许多年都忘不掉。这种游戏的内涵与精髓所在，渐渐演变为一种游戏文化，不止是仅仅为了游戏而游戏，不仅是为了娱乐。就像一个物品我能通过它感受到什么、理解到什么，这是我需要去尝试的，并不是空洞的、出自本能的体验与感觉，它会慢慢融入我的生活。虽然不是同一个剧本，但是这种感情时刻都会发生。我们将要去如何对待、如何去面对，从"仙剑"到"古剑"一直传承着这种游戏文化与玩家的共鸣感。这也是我对国产RPG两部经典的爱，一种单纯的爱。喜欢不等同与爱，喜欢是表象的，爱是发自内心的。也许将来我会慢慢变成路人，但是曾经有它陪伴，曾经深入我心！P

2014年11~12月新游排行榜

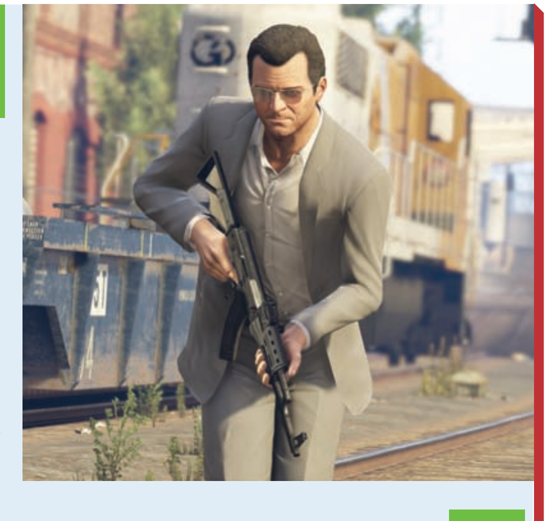
评分数据及排行取自 metacritic

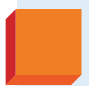


横行霸道V 97

制作 发行
平台 发售日

和2014年夏季发售的《最后生还者：重制版》一样，本作是2013年超级大作的超级冷饭，不过相比TLOUR，Rockstar North为两大次世代平台进行的画面细节强化要全面和彻底得多，并且在两台性能存在差距的主机上都实现了1080p，将Los Santos以前所未见的细节呈现在玩家面前，全新加入的第一人称视角也给了玩家前所未见的GTA体验，唯一的缺憾大约就是次世代版没有添加更多的游戏内容，基本上就是上世代版的直接移植，单人DLC尽管已经确认正在开发，不过很显然还需要等上一段时间。本作的PC版将于2015年1月27日登陆Steam平台。P





任天堂全明星大乱斗 91

制作
发行 平台 发售日

尽管3DS版2014年10月份就已经发售，Wii U版才是万众期待的正餐，作为聚会游戏的王者之一，本作庞大的角色阵容涵盖了任天堂和大量古典日式游戏的经典系列，场景和模式数量也是系列最丰富的一作，甚至实现了8人的疯狂乱斗，为Wii U已经足够强大的第一方阵容奏响了最强音。P

龙腾世纪审判 89

制作 发行
平台 发售日

上一作《龙腾世纪II》因为脱离传统欧美RPG的基本架构太多，内容又缩水严重而口碑不佳，蛰伏数年的BioWare用《审判》完成了自己的救赎，这是一款欧美RPG玩家梦想中的终极游戏，庞大的故事和丰富的支线活动加以寒霜3引擎提供的优秀画面呈现了一个全新的塞达斯世界。P

以撒的结合重生 89

制作 发行 平台 发售日

魔兽世界德拉诺之王 87

制作 发行 平台 发售日

塔洛斯法则 87

制作 发行 平台 发售日

光环士官长合集 86

制作 发行 平台 发售日

几何战争3位面 85

制作 发行 平台 发售日

无主之地传说第一章 – 零 85

制作 发行 平台 发售日

孤岛惊魂4 85

制作 发行 平台 发售日

大众软件

2015年第1期 总第474期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任） 陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑骁
赵博 张申智 王焱
专栏记者 马骥 林选 庞瑞锦
本期责编 汪澎

市场部
范锴 罗玄 韩沂杏

广告部
李怀颖 朱佳洁
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛 张子祚
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
授权淘宝店 http://shop106209616.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年1月5日
零售价 人民币 12.00元



在写今年第一期的这篇寄语时，我一度想翻出2014年的第一期来看看，看看自己当时写了些什么。那时大软刚刚度过一个最困难的阶段，编辑们从几间没有暖气的平房办公区里搬出来，进驻了设施齐备的办公楼里。在寒冷的冬天里，大家终于可以正常来单位上班了。在制作2014年第一期时，大家应该是充满信心的。不过，我翻遍了整个编辑部，也没能找到一本当期杂志。仔细一想，似乎编辑部里的最后一本已经送给了几个月前来拜访的两位读者，而这2014年的前两期杂志，在淘宝上都搜不到一本了。

这一年过得很有意思，也许纵观大软创刊以来的19年，都很难找出哪一年的波折能与2014年相比。最关键的是，我们挺过来了，而且我们还在不停的学习，学习到了很多新东西。有很多旧日同事回归了，也有很多新同事加入。我们为了适应网络和移动时代，做了很多新的尝试，自我感觉有些做得很不错，但也有读者反馈，我们的尝试都还显得很稚嫩，任重道远。

至于我们的App和电子书，现在已经进入了快车道，这是我们一直在盼望的节奏。关心这一块的读者朋友非常多，不过大多数人都不知道从什么渠道去了解信息。前几天我们在青橘众筹和大软的官方微信号上都发布了最新的总结报告，如果大家还有问题，欢迎来我们的官网讨论区咨询（http://www.popsoft.com），编辑们每天都会在这里恭候各位的大驾。

今年的第一期杂志我们还继续制作了年度游戏产业报告，不管面临怎样的困难，总算没让这个每年第一期的拳头专题在我们手中中断，这让我们很是欣慰。另外我们的排版版式也全部更新了，这些都得感谢一丝blue和digmouse等同事的辛苦工作。这些改变难免会增加一些文字和版式错误，欢迎大家监督，并去官网论坛上毫不留情的发帖指出。

新的一年，我们将继续与大软的读者朋友们在一起。如果可以，希望一直到世界尽头。

8神经
yangli@popsoft.com



扫描二维码，关注大众软件微信公众平台



Mobile Game
Industry Annual Summit (XiaMen)

中国 · 厦门
2014移动游戏产业年度高峰会

移动游戏：再造游戏产业黄金新10年

会议时间：2015年1月7日-8日
会议地点：厦门国际会议中心酒店

MGAS

MGEA联盟战略合作伙伴签约仪式 | MGAS之夜-官方晚宴

2014全球移动游戏产业白皮书发布 | 第九届年度优秀游戏评选大赛颁奖典礼(金翎奖)

第六届中国优秀游戏制作人大赛颁奖典礼(CGDA) | MGAS移动游戏版权洽谈会

WMGC UP DAY(厦门) | 移动游戏数据分享会



地址：北京市朝阳区华威里10号鹏龙大厦9层910室 / 邮编：100021 / 电话：+86-10-5165 9355 / 传真：+86-10-58615093 / 电子邮件：howell@howellexpo.com



10
28 APR
36
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解